Gymn.
800
X/1

~~Kempfe~~
Gymn. 800 x (1

Nicht ausleihen!

Digitized by Google

<36621919620014

<36621919620014

Bayer. Staatsbibliothek

Digitized by Google

Digitized by Google

Magdeburger

SCHACHZEITUNG.

Herausgegeben von der

Schachgesellschaft Sophrosyne;

redigirt von

MAX LANGE.

Erster Band.

Magdeburg.
Verlag von Emil Baensch.
1849.

Digitized by Google

Bayerische
Staatsbibliothek
München

Digitized by Google

Bayerische Staatsbibliothek München

An die geehrten Leser.

Geleitet durch das lebhafte Interesse, welches wir dem schönsten und sinnreichsten aller Spiele widmen, haben wir es unternommen, hier eine Schachzeitung ins Leben treten zu lassen. Es besteht zwar schon eine solche in unserem Deutschland, herausgegeben von der Berliner Schachgesellschaft; allein wir haben erkannt, dass diese mehr dem geübtern Spieler, als dem Anfänger zusagt. Um nun einen Uebergang darzubieten und die schwächern Spieler für jenes Blatt vorzubereiten, beabsichtigen wir, diese Zeitschrift heraus zu geben. Es wird demnach die Hauptaufgabe derselben sein, einerseits die Kräfte der einzelnen Mitglieder unserer Gesellschaft zu stählen und sie zu regem Eifer anzufeuern, andererseits aber auch nach Aussen hin und für's Erste in unserer Vaterstadt Magdeburg die grösstentheils noch schlummernden Keime zu wecken und die noch verborgen liegenden Kräfte zu entwickeln.

Wir werden daher in unseren ersten Heften die Grundzüge der Theorie des Schachspiels in fortlaufenden Aufsätzen liefern; sodann neben correct gespielten Partieen, als Musterpartieen, auch solche aufnehmen, bei denen der Anfänger sehen kann, welche Klippen und Gefahren er beim Spiele zu vermeiden hat; endlich werden wir jedem Hefte auch einige Endspiele und Aufgaben einreihen, und zwar theils für den ersten Anfänger, theils auch für den schon geübteren Spieler. In dieser Weise werden wir allmählich fortschreiten und dahin streben, stufenweise einen immer höheren Standpunct zu gewinnen. Wir werden jedoch dabei nicht vergessen, auch für den geübten Leser, der etwa unser Blatt der Durchsicht werth halten sollte, etwas zu leisten, das dann theils in belehrendem, theils unterhaltendem Tone vorgetragen werden soll.

Indem wir nun hiermit die feste Versicherung geben, an dem begonnenen Werke nach Kräften zu arbeiten, sprechen wir die Bitte aus, dasselbe durch eine gütige Theilnahme zu unterstützen und glauben dann, auch eines guten Erfolges gewiss zu sein.

Magdeburg, im Januar 1849.

Die Schachgesellschaft Sophrosyne.

Digitized by Google

Einige Worte über die Schachgesellschaft Sophrosyne in Magdeburg.

Wenn unsere Gesellschaft sich hiermit die Freiheit nimmt, in diesen Blättern zuerst von sich selber zu reden, so geschieht diess nur in der Absicht, sich dem Leser gegenüber als solche vorzustellen und ihn mit uns näher bekannt zu machen.

Die Gesellschaft, welche seit Ostern vorigen Jahres besteht, trat damals aus mehren jungen Leuten, meist hiesigen Gymnasiasten, zusammen, die den Zweck hatten, sich gemeinschaftlich in Theorie und Praxis des Schachspiels zu üben und auszubilden. Es wurden so allwöchentlich Zusammenkünfte gehalten, an denen öfters auch andere Magdeburger Spieler als Gäste Theil nahmen, so dass die Gesellschaft, die nur als Privatverein bei einem Mitgliede zusammenkam, weiter bekannt wurde. Da nun dieselbe sich nach und nach erweiterte und mehr eines innigen, gemeinsamen Bandes zu bedürfen schien: so beschloss man schon im August, eine Zeitung für die Vereinsmitglieder zu gründen und für sich herauszugeben. Jedoch kam das Unternehmen damals wegen mehrfacher Störungen und eingetretener Hindernisse nicht zu Stande und schien gänzlich unterzugehn, wenn nicht durch die Ankunft des so berühmten Hanstein aus Berlin in Magdeburg die Wirksamkeit des Vereines bedeutend gehoben wäre, und ein regerer Eifer die Mitglieder ergriffen hätte, besonders als die Gesellschaft eine Correspondenzpartie mit dem genannten Herrn einging. So trat nun, als in neuerer Zeit die Gesellschaft noch eine Aufforderung von Leipzig zu einer Correspondenzpartie angenommen hatte, und dadurch das Treiben in derselben nicht unbedeutend vergrössert wurde, in den letzten Monaten die Idee zu einem gemeinsamen Organe immer lebhafter hervor, und die Gesellschaft übergiebt denn hiermit der Öffentlichkeit das erste Heft mit dem Wunsche, dass es zur Freude der ältern und zum Gedeihen und Nutzen der jüngern Schachfreunde seinen Weg durch die Schachwelt nehmen möge.

Digitized by Google

Theoretische Aufsätze.

1. Ueber den Charakter der verschiedenen Eröffnungen.

Von

Max Lange.

Die Principien, nach denen die Eröffnung einer Partie — wenn überhaupt und der Natur gemäss die Lehre von den Eröffnungen der wichtigere Theil der Theorie ist — geschieht, stützen sich namentlich auf die Bewegung des Damen- und Königsbauern. Wie schon der grosse Philidor die Bauern für die Seele des Spiels erklärte, so geben sie auch in der That in ihrem verschiedenen Gebrauche jeder einzelnen Spielart einen bestimmten Charakter. Je nachdem dann der Spieler dahin strebt, durch Einnahme der Mitte mit Königs- und Damenbauer seinem Spiele einen geschlossenen Charakter zu geben, indem er sie gedeckt durch die dahinter postirten Officiere allmählich in das feindliche Spiel eindringen lässt, — oder wenn er durch Aufopferung der eigenen (namentlich des Damenbauern, und Königslauferbauern) seinen Figuren einen offnen, schnellen Eingang in die feindliche Partie gestattet, also ein geöffnetes Angriffsspiel wählt, unterscheiden wir ein Bauern- (geschlossenes) oder Figurenspiel (offenes). Beide Arten finden sich jedoch oft vereinigt, und das gemeine Springergambit, giuoco piano und Gambit Evans, zeigen nur zu deutlich, welche furchtbare Wirkung sie auf den Gegner ausüben, der, in fortwährender Spannung, zu welchem besondern Charakter der Spielart der Angreifende übergehen werde, nicht selten desshalb unterliegt.

Häufiger sind jedoch namentlich in neuerer Zeit solche Partien geworden, in denen beide Methoden mit einander verschmolzen sind, indem nach Aufopferung des Damenbauern unter Unterstützung des frei gewordenen Königsbauern der Spieler mit den Königsfiguren in heftigem Angriff auf den feindlichen Königsflügel vordringt, eine Spielart, die ganz besonders stark ist, und deren nachhaltige Folgen schwer zu pariren sind, wenn noch durch Preisgeben des c bauern, oder überhaupt der Bauern auf der Damenseite die in solcher Weise

Digitized by Google

schnell entwickelten Damenfiguren den Angriff der Königsfiguren verstärken, ehe noch der Gegner sein durch den feindlichen Königsbauer sehr beengtes Spiel auf günstige Weise zu entwickeln vermag. Es scheint diese Art von Gambit auch insofern mit dem gemeinen Königsgambit Aehnlichkeit zu haben, als auch in diesem (von Philidor) die Regel gegeben wird, die eignen Flügelbauern nicht gegen den feindlichen Gambitbauern zu schonen, um den eigenen Figuren schnelle Entwickelung und einen offenen, freien Angriff zu verschaffen, eine Regel, die auch für die eben bezeichnete neuere Gambitart mit vollem Rechte zu empfehlen ist. Jedoch ist in jenem ältern Gambit und namentlich im fernern Verlaufe der Partie, wenn sich der erste Sturm des heftigen Angriffs nach und nach gelegt hat, die blosse Stellung des Königs sehr den allmählich hervorbrechenden Angriffen des Gegners ausgesetzt; was aber bei der neuern Spielart nicht stattfindet, indem die sicher gedeckte Rochade nach dem Königsflügel vor den ersten Angriffen schützt, und überhaupt das Vorrücken des mächtigen fbauern die Figuren des Feindes lange abhält und den Gegner zu neuen Vertheidigungs-Operationen nöthigt.

Alle diese Gründe dürften vielleicht bei einer tiefern Vergleichung dieser beiden Spielarten, — wie diess später von uns in diesen Aufsätzen geschehen wird — etwas günstiger für die hier besprochene Spielweise zeugen; so viel ist jedoch gewiss, dass diese Partie weit mehr Nachhaltigkeit und Sicherheit, sowie lebhaft Interessantes, namentlich für die Praxis, darbietet.

(Fortsetzung folgt.)

Abhandlungen.

1. Fremdes Schachtreiben der Gegenwart.

Bevor wir zu der Geschichte der Schachzustände in der Gegenwart übergehen, dürfte es sich der Mühe verlohnen, für den Unerfahrenen und ersten Anfänger einige wenige Worte über die früheren Schach-

Digitized by Google

Zustände in unserem Jahrhundert zu sprechen. Bei einem aufmerksamen vergleichenden Rückblick auf dieselben lässt sich nicht verkennen, dass, wiewohl wir noch nicht ganz die Hälfte unseres Jahrhunderts erreicht, dieses dennoch den früheren Zuständen die Wage hält, sowohl an Entdeckungen in der Theorie, wie an Erfahrungen in der Praxis — ein schönes Zeichen der regen und vielseitigen Theilnahme an dem edlen Spiel in unserer Zeit! In dem vorigen Jahrhundert waren es namentlich zwei Helden, die sich hohen Ruhm erwarben, — es war der unerreichte Labourdonnais, Frankreichs Meister, und der feurige Mac' Donnel, der Meister Grossbritanniens, ein Sohn Schottlands. Von beiden Meistern gelten noch heutzutage die Partien, in denen sie gegen einander gekämpft und ihre Kräfte gemessen haben, für die klassischen Musterpartieen unseres Spiels, und da leider Beide schon, der eine früher, der andere später, im kräftigsten Mannesalter plötzlich ihre irdische Laufbahn beendigt haben: so sind diess die einzigen geistigen Überreste von ihnen, die uns geblieben, da sie sonst in anderer, namentlich theoretischer Hinsicht, uns fast Nichts hinterlassen haben. Merkwürdig an ihnen ist, dass Beide von ihren Lehrmeistern überlebt sind; denn erst im Herbste des Jahres 1847 ging der greise Dechapelles, Labourdonnais' Lehrer, dahin, während Lewis, der Altmeister in Britannien, zu Edinburg noch jetzt in hohem Alter lebt.

So sehen wir in diesem Jahrhundert sich Frankreich und England gleichmässig die Wage halten; ein jedes Land hatte zu seiner Zeit seinen Hauptmeister, den es dem andern gegenüberstellen konnte. Es war diess Deschapelles in Frankreich, gegenüber dem greisen Lewis; dann Labourdonnais gegenüber dem jüngeren Mac' Donnel. Auch in neuester Zeit, und zwar in diesem Jahrzehent, das mit dem nächsten Jahre schliesst, und das auch in Deutschland viele grosse Meister hervorrief, trat Frankreich den Meistern Englands entgegen, und die Wettkämpfe eines Saint Amant aus Paris und Howard Staunton aus London beweisen eben sowohl die grosse Gewandtheit und vollständige Meisterschaft des Franzosen, wie auch die eiserne Festigkeit und völlige Vertrautheit des Engländers mit den strengen Regeln der Theorie; und wenn auch in diesem Wettkampfe, gegen das frühere Verhältniss der beiden Länder, die eiserne Ruhe des Engländ-

Digitized by Google

ders die feurige Lebhaftigkeit des Franzosen besiegte, verrathen so dennoch einzelne Momente in jeder Partie in Zukunft einen vielleicht günstigern Erfolg für die alte Ehre Frankreichs. Sehr wichtig ist auch für diese Periode die Gründung der beiden ausländischen Schachjournale in Paris und London. Dem schon seit 1836 in Frankreich unter Labourdonnais' Leitung erschienenen Palamède, den nach Labourdonnais Saint Amant redigirte, folgte zu Anfang dieses Jahrzehends die englische Zeitung: „The chess players chronicle", von Staunton redigirt. Doch über diese beiden Organe, sowie über die deutschen Schachzustände behalten wir uns vor, im nächsten Hefte speciell zu berichten; jetzt wollen wir uns begnügen, noch die Nachricht hinzuzufügen, dass der Palamède zwar mit vorigem Jahre untergegangen ist, dass aber die Spieler des Café de la Régence in Paris mit diesem Jahre ein neues Journal herausgeben, das unter dem Titel „La Régence" das Schach als Wissenschaft behandeln wird.

(Fortsetzung folgt.)

---

2. Schachtreiben der Vergangenheit.

Die Erfindung und erste Geschichte des Schachspiels ist tief in Dunkel gehüllt; und wenn man auch jetzt allgemein annimmt, dass es in Indien erfunden, im südlichen Asien zuerst cultivirt sei, wofür noch jetzt das eifrige Schachspiel in jenem Lande spricht: so hat sich bis jetzt doch noch nichts Weiteres darüber feststellen lassen, und nur der Sage nach wird seine Erfindung dem Brahmanen Nissa ben Daher, der es zum Besten seines stolzen Königs erfunden haben soll, zugeschrieben. Man muss jedoch keineswegs wähnen, dass es damals ganz in seiner jetzigen Weise gespielt sei; es hat vielmehr je unter den verschiedenen Nationen, bei denen es eingeführt wurde, sein Aussehn um Etwas verändert, Zusätze und Abänderungen erlitten, bis es seine jetzige Gestaltung erhalten hat, von der man wohl mit Recht behaupten kann, dass sie, auf Gesetzen der Mathematik basirend, ein vollkommenes System

Digitized by Google

in sich schliesst. Die wenigen Abweichungen, wie sie noch jetzt bei einzelnen Nationen (wie vom passar battaglia, der freien Rochade etc.) sich finden, können natürlich nicht wesentlichen Einfluss auf die ganze Construction desselben ausüben, und wenn man die Werke der einzelnen Autoren von verschiedenen Völkern vergleicht, so stellt sich, wenigstens so lange als das Schach eine Literatur besitzt, die Benutzung derselben für alle Nationen heraus. Indem wir nur die Absicht haben, in diesen Zeilen über das Schach, soweit es eine Literatur aufzuweisen hat, zu sprechen, wollen wir jedoch nicht unterlassen, einige kurze Andeutungen zu liefern, wie es nach Europa gelangt ist und eine Literatur gewonnen hat. Es kam bald, nachdem es in Indien erfunden, nach China; von dort wurde es unter dem Kaiser Justinian nach Persien eingeführt und kam dann auch bald nach Griechenland. Von hier gelangte es durch die Araber nach Spanien und Italien, in welchen beiden Ländern zuerst Schriftsteller über das Schachspiel auftraten, indem der Spanier Ruy Lopez de Segura zuerst ein Werk über das Schach herausgab, von welchem Meister noch jetzt eine nicht üble Spielart in der Springerpartie ihren Namen hat.

(Fortsetzung folgt.)

Correspondenzpartieen.

1. Die Gesellschaft wider Herrn Assessor Hanstein.

Als zur Zeit der Ankunft des Herrn Assessor Hanstein in Magdeburg die Mitglieder der Gesellschaft noch nicht so herangebildet waren, und dieser Herr so gütig war, eine Correspondenzpartie gegen dieselben einzugehen, — denn Nichts übt wohl junge Spieler mehr, als die Führung einer solchen Partie — da nahm der Verein dankbar eine Vorgabe von Bauer und zwei Zügen an, indem so einestheils jedwede Benutzung von Büchern fruchtlos gemacht,

Digitized by Google

anderntheils aber auch diess ein reger Antrieb war, die „Vorgabepartie“ zu gewinnen. Wir wollen jetzt die Partie mittheilen und zwar dieselbe Zug für Zug besprechen, um so theils Rechenschaft von unsern Zügen, theils Andeutungen für den Anfänger zu geben.

Weiss.	Schwarz.
1. E 2 E 4.	1. —
2. D 2 D 4.	2. E 7 E 6.

Diess sind die gewöhnlichsten Anfangszüge in solcher Partie, da sie zugleich Königs- und Damen-Laufern das Spiel öffnen und das Centrum einnehmen. Der Schwarze zieht den Königsbauern nur einen Schritt, weil auf e 7 e 5 folgen würde: d 1 h 5+.g 7 g 6,+.h 5 e 5 und Weiss gewinnt den Thurm auf h 8. Schwarz erhält durch e 7 e 6 zwar ein enges Spiel, jedoch würde jeder andere Zug noch nicht einmal so gut gewesen sein; auf d 7 d 5 z. B. wäre d 1 h 5+ g 7 g 6 h 5. d 5 gefolgt. etc. —

Weiss.	
3. F 2 F 4.	

Man war in der Gesellschaft lange streitig bei diesem Zuge, ob man nicht lieber 3. c 2 c 4 thun sollte, was auch in der That stärker ist; jedoch erhielt jener Zug die Majorität, weil man verblendet für das gewaltige Centrum und die freie Stellung des Springers (später) auf f 3 war.

	Schwarz.
	3. D 7 D 5.
4. E 4 E 5	4. C 7 C 5.

Diese Züge waren alle die Folge von dem dritten Zuge, denn auf 3. c 2 c 4 wäre gefolgt 3. c 7 c 5. 4. d 4 d 5. e 7 e 6 und Schwarz hätte lange nicht so ein bequemes Spiel gehabt wie auf 3. f 2 f 4.

5. C 2 C 3	5. G 8 H 6.
6. F 1 D 3	6. G 7 G 6.

Dieser sechste Zug ist vertheidigend gegen folgendes Spiel, welches der Laufer auf d 3 droht: 7. d 4 e 5. f 8 c 5. 8. d 1 h 5. g 7 g 6. 9. d 3 g 6 etc.

Digitized by Google

Es war daher g 7 g 6, um d 1 h 5 zu verhindern, ein sehr nothwendiger Deckungszug.

7. H 2 H 4. 7. D 8 C 7.

Hiermit beginnt Weiss einen sehr starken, aber doch in einiger Hinsicht übereilten Angriff, welcher gewiss dem Schwarzen Nachtheil gebracht hätte, wenn nicht der wirklich meisterhafte und einzig genügende Zug der Dame nach c 7 geschehen wäre. Uebereilt erscheint aber der Angriff mit dem h bauern auch insofern, als jetzt dem Weissen die Rochade nach der Königsseite verdorben, die nach der Damenseite aber in mehrfacher Hinsicht sehr misslich ist und, wie sich später zeigt, auch gar nicht zur Ausführung kommt, mithin also dem Weissen eine feste, sichere Stellung (des Königs und somit der ganzen Partie) mangelt.

Weiss.	Schwarz.
8. H 4 H 5.	8. C 7 G 7.
9. H 5 G 6.	9. H 7 G 6.
10. C 1 E 3.	10. C 5 C 4.

Der Zug von Weiss geschah, um allmählich die Damenseite zu entwickeln; auch wurde so der Bauer c 5 doppelt angegriffen. Schwarz erhielt durch c 5 c 4 eine feste Position und gewann zugleich ein Tempo für seinen nächsten Zug.

11. D 3 C 2. 11. B 8 C 6.

12. B 1 D 2.

Der zwölfte Zug des Weissen ist der Hauptfehler in der ganzen Partie und wurde gerade zur Zeit, als von Leipzig die Herausforderung kam, in Eile und flüchtig beschlossen, indem man, nur auf die Entwickelung der eigenen Damenseite bedacht, den gefährlichen Zug des schwarzen Springers h 6 bis f 5 übersah.

12. H 6 F 5

13. C 2 F. 5.

Diess ist der allein richtige Zug, indem das Nehmen des Thurmes die weisse Partie compromittirt haben würde: 13. h 1 h 8. f 5 e 3. 14. h 8 f 8 + e 8 f 8. 15. d 1 c 1. e 3 g 2 + und gewinnt noch den Bauer f 4. Hätte jedoch Weiss mit der Dame 15. d 1 e 2 etc. gezogen, so hätte Schwarz unfehlbar durch e 3 c 2 + ge-

Digitized by Google

wonnen. Es erscheint mithin 13. c 2 f 5 noch als der beste Zug, wenn man durch f 5 h 3 versuchen will, den feindlichen Thurm zu gewinnen.

13. H 8 H 1.

14. F 5 H 3. 14. G 7 H 6.

Schwarz zieht die Dame nach h 6, einmal um die h Linie einzunehmen, sodann um dem Weissen das Schach auf h 4 zu drohen, und ihn so zur Defensive zu zwingen.

15. D 1 F 3. 15. H 6 H 4 +

16. E 1 E 2.

Weiss gab die Rochade (nach der Damenseite hin) auf, einmal um der Dame (auf f 3) den Angriff auf den feindlichen Thurm zu verschaffen, sodann weil der König hinter der Kette der Mittelbauern, umgeben von allen seinen Officieren, sicherer als auf dem ganz verlassenen Felde c 1 zu stehen scheint.

Weiss.	Schwarz.
	16. C 8 D 7.
17. E 3 F 2.	17. H 4 H 7.

Der Laufer vertreibt die Dame, um den Angriff auf den Thurm vorzubereiten, und die Dame zieht sich nach h 7 zurück, um so den Bauer zu decken und die Linie 7. zu bestreichen; zugleich bedroht sie von hier die Diagonale nach b 1.

Weiss.	Schwarz.
18. G 2 G 4.	18. H 1 H 2.
19. A 1 F 1.	19. F 8 E 7.
20. F 3 G 3.	20. H 2 H 1.

Der Thurm geht wieder nach h 1 um die Dame zu dem Zuge nach g 2 zu zwingen, wo sie wenn h 1 g 1 und f 2 g 1 geschehen ist, (denn g 2 g 1 geht wegen h 7 h 3 nicht) sehr übel steht und den Laufer h 3 gänzlich versperrt. Da nun auch der Zug h 3 g 2 wegen e 7 h 4. g 3 f 3. h 4 f 2. g 2 h 1. f 2 d 4 übel wäre, so hielt es Weiss für gerathener mit der Dame wieder nach f 3 zu gehen und so geschahen denn bis jetzt die Züge:

21. G 3 F 3.	21. H 1 H 2.
22 F 3 G 3.	22. H. 2 H 1.
23. G 3 F 3.	23. H 1 H 2.

Digitized by Google

Mit diesem Zuge fragte Schwarz an, ob Weiss noch fernerhin diese Züge zu wiederholen gesonnen sei, d. h. ob W[illegible]auf Remis spiele. Es entschied jedoch bei der Abstimmung sic[illegible]e Majorität für das „Nicht-Remis", und so wird denn wohl unser nächstes Heft den Zug g 3 g 2 mit einer — etwas unbequem[illegible] Stellung für Weiss bringen.

2. Die Partie gegen den Leipziger Schachklub „Augustea."

Als im Monat October vorigen Jahres von Leipzig her unserer Gesellschaft die Herausforderung zu einer Correspondenzpartie kam, konnte ihr in der That nichts angenehmer sein; ja, sie hatte selbst schon früher den Gedanken gehegt, dem Leipziger Schachklub eine Partie anzubieten. Diese wurde daher mit Freude angenommen, und nachdem durch das Loos Leipzig den Anzug erhalten, frisch ans Werk gegangen, so dass die Partie gegenwärtig schon beim zehnten Zuge steht, indem wöchentlich ein Zug von einer Partei geschieht.

Das Spiel ist ein „Zweispringerspiel im Nachzuge," wodurch Magdeburg einmal das gefährliche Evansgambit, welches nach einer Mittheilung von dort Leipzig beabsichtigte, vermied, sodann aber auch zum ersten Male ein Spiel aufnahm, das bisher wohl noch nie als Correspondenzpartie gespielt und von allen bisherigen Autoren für falsch erklärt ist, indem nach Staunton in seinem Buche von 1847 die betreffende Variante auf S. 142 abschliesst mit den Worten: „White remains with a Pawn more and a better position"; und Heydebrandt (v. d. Lasa) in seinem neuesten Werke den Ausgang sehr zweifelhaft lässt. — Magdeburg's Aufgabe wird es jedoch sein, zu zeigen, ob wirklich die Spielart: 1. e 2 e 4. e 7 e 5. 2. g 1 f 3. b 8 c 6. 3. f 1 c 4. g 8 f 6. den Keim des Verderbens schon in sich trägt. Schreiber dieses arbeitet schon seit längerer Zeit an einem Aufsatze über diese Spielart und wird davon in den nächsten Nummern mittheilen, da es für jetzt theils der Raum nicht

Digitized by Google

gestattet, theils auch die Discretion untersagt. Wir begnügen uns daher jetzt [redacted] bisher geschehenen Züge mitzutheilen und sie der Beurtheilung [redacted] geehrten Leser anheim zu stellen.

Weiss. (Leipzig.)	Schwarz. (Magdeburg.)
1. e 2 e 4.	1. e 7 e 5.
2. g 1 f 3.	2. b 8 c 6.
3. f 1 c 4.	3. g 8 f 6.
4. f 3 g 5.	4. d 7 d 5.
5. e 4 d 5.	5. c 6 a 5.
6. c 4 b 5+.	6. c 8 d 7.
7. d 1 e 2.	7. f 8 d 6.
8. 0 — 0.	8. 0 — 0.
9. b 5 d 7.	9. d 8 d 7.

10. Leipzig hat zu ziehen.

Aufgaben.

1.

Un Capriccio da capo.

Als Seitenstück zu dem in der Berliner Schachzeitung.

Herrn Haustein

gewidmet

von **Max Lange** und **H. Müller.**

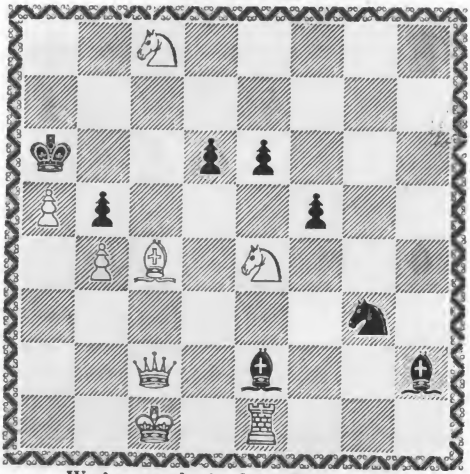
Weiss. K. F 1 — Th. H 2 — Lfr. H 5 — Spr. G 4 — B. G 6, H 6.
Schwarz. K. G 3 — Th. E 2 — Lfr. D 1, E 1. — Spr. D 4. B. D 2, E 3.

Weiss zieht; — Wer gewinnt?

Bedingung ist, dass Bauer D 2 nur ein leichter Offizier wird.

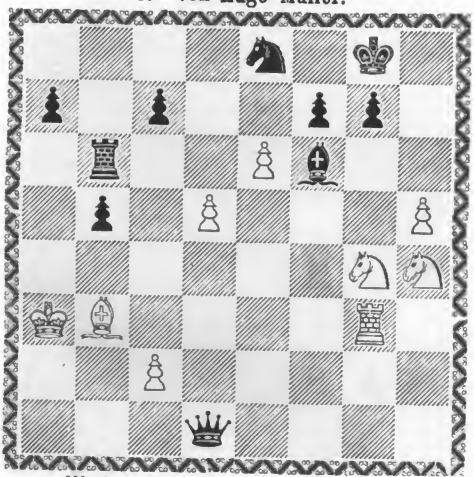
Digitized by Google

2. Von **M. C. Schmücker.**



Weiss macht in drei Zügen matt.

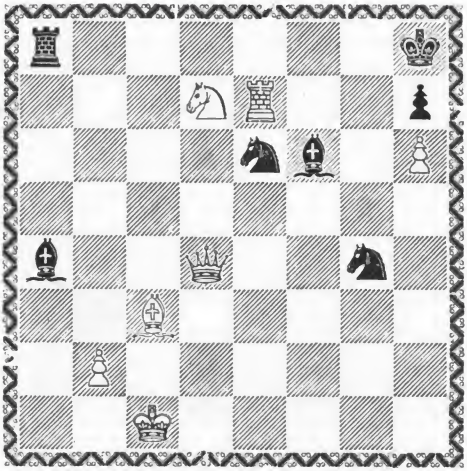
3. Von **Hugo Müller.**



Weiss macht in fünf Zügen matt.

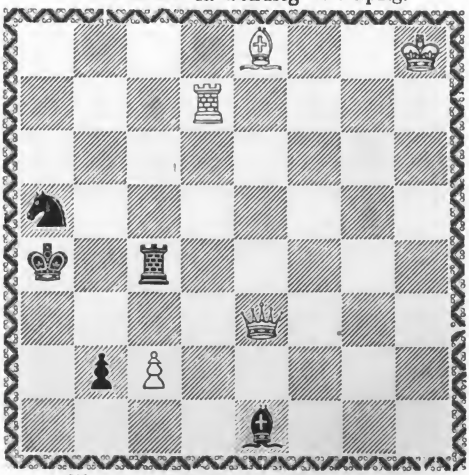
Digitized by Google

4. Von **M. L.**



Weiss macht in vier Zügen matt.

5. Von Herrn **R. Schurig** in Leipzig.



Weiss macht in drei Zügen matt.

Digitized by Google

Theoretische Aufsätze.

I. Ueber den Charakter der verschiedenen Eröffnungen.

(Fortsetzung von S. 6.)

Diese drei Spielarten also, die wir so eben charakterisirt haben, wollen wir von jetzt an unter dem Namen der „regelmässigen Spiele“ begreifen, nennen aber solche Spiele, die entweder ein aufgelöstes Centrum auf beiden Seiten, oder ein Spiel mit verschränkten Bauern geben „unregelmässige Spiele.“ Letztere Art von Partieen ist namentlich durch die Wettkämpfe der Herren Staunton und St. Amant in Paris bekannter geworden. Doch bieten diese Spielarten wenig Interesse dar und bilden meist mehr eine einseitige Entwicklung von jeder Partei, wo dann nicht selten die zufällige Stellung der einzelnen Figuren den Sieg entscheidet. Scheint auch diese Behauptung etwas gewagt zu sein, so werden wir doch in Zukunft, wenn wir diese Partieen weitläufiger besprechen werden, sie mit genügenden Beispielen unterstützen. Für jetzt verweisen wir nur auf die schon angeführten Partieen der Herren Staunton und St. Amant (siehe Meier's Schachkampf in Paris, wo besonders Partie 12, Zug 28 und Partie 13, Zug 20 hervorzuheben sind.

Um nun eine klare Uebersicht von den verschiedenen Spielarten, wie sie in den Autoren sich vorfinden, zu geben, wollen wir sie jetzt nach ihrem verschiedenen Charakter classificiren:

I. Regelmäßige Spiele.

1. Partieen mit geschlossenen Bauern. Hierher gehören:
   a) das Lauferspiel in allen seinen Varianten,
   b) das Springerspiel in der Philidor'schen Vertheidigung,
   c) das Damen-Gambit in den Zügen:

   1. d 2 d 4. 1. d 7 d 5. — 2. c 2 c 4. 2. d 5 c 4. —

Digitized by Google

3. e 2 e 4. Endlich, wofern wir

d) die Vorgabepartie von Bauer und zwei Zügen, da gerade sie von vielen Autoren behandelt ist, mitrechnen wollen, gehört sie recht eigentlich in diese Klasse.

2. Offene Partieen, und zwar:

A) Offene Partieen, in denen Bauern- und Figurensystem vereinigt sind. Dahin gehören:

a) das giuoco piano,

b) das Königsgambit,

c) das Evansgambit.

B) Partieen, in denen Figuren- und Bauernsystem verschmolzen ist, d. h. solche Partieen, in denen, wie oben erläutert, nach Aufopferung des Damenbauern sich die ferneren Angriffs-Operationen an den freigewordenen Königsbauer anschliessen. Hierher gehören:

a) Das schottische Gambit,

b) das moderne Zweispringerspiel (worunter wir folgende Variante verstehen:

1. e 2 e 4. 1. e 7 e 5. — 2. g 1 f 3. 2. b c 8 6. — 3. f 1 c 4. 3. g 8 f 6. — 4. f 3 g 5. 4. d 7 d 5. — 5. e 4 d 5. 5. **c 6 a 5**. —)

c) die Partie des Damenbauer gegen den Königsbauer,

d) das Centrumgambit, wie es im Bilguer genannt wird, eine Bezeichnung, welche wir nicht ganz billigen möchten, indem wir diesen Namen lieber auf die ganze Klasse anwenden würden. Wir meinen nämlich die Bilguer'sche, Partie: 1 e 2 e 4. 1. e 7 e 5. — 2. d 2 d 4. 2. e 5 d 4, etc.

II. Unregelmäßige Spiele.

1. Partieen mit aufgelöstem Centrum. Hierher gehören:

a) die Partie: 1. e 2 e 4. 1. e 7 e 5. — 2. c 2 c 3. 2. d 7 d 5. —

b) die Partie: 1. e 2 e 4. 1. e 7 e 5. — 2. g 1 f 3. 2. b 8 c 6. — 3. c 2 c 3. 3. d 7 d 5. —

Digitized by Google

c) die Partie: 1. e 2 e 4. 1. e 7 e 6. — 2. d 2 d 4. 2. d 7 d 5.—3. e 4 d 5. 3. e 6 d 5. —

2. Partieen mit verschränkten Bauern oder versteckte Partieen. Hierher gehören:

a) die Partie: 1 e 2 e 4. 1. c 7 c 5. —,

b) die Partie: 1. d 2 d 4. 1. f 7 f 5, — also das abgelehnte Damengambit in seinen Varianten,

c) die Partie: 1. d 2 d 4. 1. d 7 d 5. — 2. c 1 f 4. 2. c 8 f 5. —

Während nun bei den offenen Partieen namentlich Damenbauer und Königslauferbauer eine grosse Rolle spielen, indem auf ihre Bewegung einmal die Entwickelung der Damenseite und sodann das Angriffssystem gegen den feindlichen Königsflügel beruht: so hat man bei der ersten Klasse — den geschlossenen Spielen — sein Hauptaugenmerk darauf zu richten, dass jene Bauern nicht zu früh ins Spiel kommen, sondern vielmehr, einen Schritt gezogen, zur Einsetzung für die Mittelbauern dienen. Endlich benutzt man sie bei der letzten Klasse — den unregelmässigen Spielen — namentlich zur Verhinderung und Vertreibung der feindlichen Officiere; besonders macht man diese Erfahrung bei Anfängern, die meist — zu schwach für ein starkes Angriffsspiel — sich lieber erst decken, ehe sie ihre Figuren in's Feld schicken. Wenn wir es so im Vorigen versuchten, die einzelnen, bis jetzt bekannten und bearbeiteten Eröffnungen nach ihrem bestimmten Charakter in Hinsicht auf Bauern- und Figurensystem zu classificiren, und ihre Eigenschaften im Allgemeinen hervorgehoben haben: so werden wir uns unter diesem Artikel von jetzt an die Aufgabe stellen, verschiedene theoretische Eröffnungen, die bis jetzt weniger bekannt sind, oder über deren Werth noch Ungewissheit schwebt, hervorzuheben und in einzelnen Varianten genauer zu betrachten.

~~(Fortsetzung folgt.)~~

Der Aufsatz ist hiermit zu Ende.

Digitized by Google

Abhandlungen.

I. Fremdes Schachtreiben der Gegenwart.

(Fortsetzung von S. 8.)

Während sich in der ersten Hälfte unseres Jahrhunderts, und namentlich im jetzigen Jahrzehent, als erster Meister in London Herr Staunton, Redacteur der chess player's chronicle und Verfasser eines in der Mitte des Jahres 1847 herausgekommenen, kurzgefassten Handbuchs des Schach, so wie Herr George Walker, ein Londoner Buchhändler und Verfasser mehrer berühmter Schachwerke, ferner Herr Buckle, Schachspieler ex professo, endlich Herr Tucket hervorthun, zeigen sich uns in Paris als stärkste Spieler die Herren St. Amant, der Redacteur des eingegangenen Palamède, ferner Kieseritzky und Alexandre, beide Schachspieler von Fach, ersterer ein Liefländer von Geburt, bekannt durch sein bedeutendes Talent, letzterer berühmt durch seine Collectaneen in Problemen und Musterspielen. Diese genannten Herren sind zumeist Mitglieder der in jenen beiden Städten bestehenden Schachgesellschaften, worunter namentlich in London der St. Georges-Club, und in Paris der Cercle des échecs im Café de la Régence hervorzuheben sind.

Doch herrscht im Allgemeinen zu London ein regeres Schachtreiben, wie denn überhaupt wohl in England am meisten dies Spiel cultivirt wird, wenn gleich nicht zu läugnen ist, dass bisher Frankreich die grössten Schachhelden aufzuweisen hatte, die aber dann kürzere oder längere Zeit in England zubrachten und dort für das Schach wirkten. Wir erinnern namentlich an Philidor, Labourdonnais und jetzt St. Amant — Männer, die stets zu ihrer Zeit als grösste Meister galten, aber lange in England lebten und dort gebührende Anerkennung fanden. Ein Mittel, um innigeren Anschluss unter den Spielern in den genannten beiden Städten zu bewirken, bieten besonders verabredete Wetten, die dann in einer bestimmten Anzahl Partieen bestehen und das Interesse, sowohl der Theilnehmer, als auch der Zuschauer, fesseln. Nicht selten nehmen auch deutsche Spieler in England Partei; so haben z. B. vor nicht lan-

Digitized by Google

ger Zeit die Herren Horwitz aus Hamburg und Harrwitz aus Breslau gegen Herrn Staunton in solchen Kämpfen ihre Kräfte gemessen. Auch für dieses Jahr stehen laut einem Bericht des Chronicle nicht unbedeutende matches der Art in Aussicht.

Wenn so im Auslande vielseitig für unser Spiel gewirkt wird, so giebt es doch auch in unserm deutschen Vaterlande nicht unbedeutende Helden, die es wohl mit manchem der ausländischen Meister aufnehmen könnten. Besonderen Einfluss hatte auf die deutsche Schachwelt die Gründung der beiden Schachzeitungen: der Deutschen (Leipziger genannt) und Berliner Zeitung. Wenn im Allgemeinen sich auch für das erstgenannte Blatt die Theilnahme geringer ausspricht, da die Berliner Zeitschrift mehr des Interessanten bietet, so möchte es uns doch nicht geziemen, hier jene beiden Blätter zu beurtheilen, da wir des „errare humanum est“ stets eingedenk sind und wohl wissen, wie hoch dieselben über uns stehen. Dass aber auch der Klügste und Scharfsinnigste dem Irrthume unterworfen sein könne, zeigt eine Aufgabe in der berühmten Berliner Schachzeitung, im Novemberheft, wo auf S. 426 ein Problem in fünf Zügen gestellt wird, das jeder Unbefangene in vier löset. (Die Stellung ist: Weiss: K. d 5. — L. e 5, f 5. — B. e 6 — Schwarz: K. e 8. — —) Weiss soll in fünf Zügen Matt setzen, ohne den Laufer auf e 5 zu bewegen, was ganz gut in vier Zügen möglich ist, ohne irgend einen Laufer zu bewegen. —

(Fortsetzung folgt.)

---

3. Theorie und Taktik für Anfänger.

Wenn sich ein Anfänger die wichtigsten Bestimmungen der Elementarlehre des Schachspiels eingeprägt und schon ein wenig im praktischen Spielen geübt hat, so dürfte es wohl am Passendsten sein, ihn nicht auf einmal mit dem so grossen Reichthum von gelehrten Varianten, wie sie z. B. der Bilguer giebt, vertraut zu machen, wenn diess überhaupt so leicht möglich ist — sondern es

Digitized by Google

scheint uns vielmehr weit zweckmässiger, ihm stufenweise die verschiedenen Varianten der einzelnen Spielarten der Theorie vorzuführen und ihn allmählich für's Erste mit den leichteren und gemeineren Spielen bekannt zu machen. Wir werden sonach die gesammte Theorie in drei Cursen vortragen, und zwar im ersten die allgemeinen Eröffnungen mit den besten Angriffs- und Vertheidigungszügen geben, indem wir jedoch das Weitere , und namentlich Gründe für die einzelnen besten Spielarten und ihre genaueren Ausführungen, den beiden anderen Cursen überlassen. Jeder Cursus wird dann seine Lehre vom Anfangs-, Mittel- und Endspiel enthalten. Demnach wollen wir jetzt mit dem ersten Cursus über die Lehre der Eröffnungen beginnen. —

Der Werth der Spieleröffnungen richtet sich im Allgemeinen nach dem freien Raume, der dadurch den Figuren verschafft wird; somit wird man bei einer nur flüchtigen Betrachtung des Schachbretts bald finden, dass die Eröffnungen mit dem Königs- und Damenbauer die besten sind, da sie theils den Hauptsteinen, der Dame und den Läufern, sogleich die grösste Wirksamkeit gewähren, theils sogleich die Mitte einnehmen.

Betrachten wir nun zuerst die Fälle, welche entstehen, wenn beide Spieler im ersten Zuge den Königsbauer zwei Schritte ziehen.

Die Eröffnung mit dem Königsbauer.

Offene Partieen.

1. E 2 E 4.
   E 7 E 5.

Jetzt sind namentlich drei Punkte zu beobachten. Für's Erste die schnelle Entwickelung der Königsseite, um die Rochade vorzubereiten, welche immer schon im Anfange des Spiels gut ausgeführt wird, theils, weil so der König in Sicherheit gestellt ist, theils, weil so auch der Königsthurm aus seinem Winkel heraus und in Thätigkeit tritt. — Ferner hat der Spieler noch darauf zu sehen, dass dann auch sobald wie möglich die Damenseite entwickelt wird, was mit dem Vorrücken des Damenbauern bewirkt wird.

Digitized by Google

Diess letztere kann auf mehrfache Weise geschehen: Einmal mit Vorbereitung des Zuges c 2 c 3, um sich so Mittelbauern zu verschaffen (durch die Züge $\frac{\text{c 2 c 3.}}{\text{e 5 d 4.}}$ $\frac{\text{d 2 d 4.}}{\text{c 3 d 4.}}$); sodann durch den mehr vertheidigenden Zug d 2 d 3, und endlich durch unmittelbares Vorrücken des nicht vom cbauer gedeckten Damenbauern zwei Schritte d 2 d 4, wie diess z. B. in der Springerpartie beim „Schottischen Gambit" geschieht.

Demnach käme es also für's Erste darauf an, die Königsfiguren schnell in Thätigkeit zu setzen, und da könnte man Springer (das Stärkere) oder Laufer zuerst herausziehen. Danach unterscheidet man Springerpartie und Laufer partie.

Die Springerpartie.

1. $\frac{\text{E 2 E 4.}}{\text{E 7 E 5.}}$ 2. $\frac{\text{G 1 F 3.}}{}$

Diess ist der beste Platz für den Springer, wo er sogleich den feindlichen Königsbauer e 5 angreift. Die beste Vertheidigung ist die mit dem Damenspringer b 8 nach c 6; denn der Zug d 7 d 6, welcher demnächst die beste ist, und die „Vertheidigung Philidor's" [1]) genannt wird, giebt dem Nachziehenden ein sehr eingeengtes Spiel, wo der Laufer des Königs nicht heraus kann, und wo der Anziehende durch 3. d 2 d 4 immer im Vortheil der freieren Stellung bleiben wird.

Nach dem Zuge 2. Sp. b 8 c 6 kann nun Weiss auf dreierlei Art fortfahren: einmal mit 3. Laufer f 1 — c 4, welche Spielart „giuoco piano" oder „Gewöhnliches Spiel" genannt wird; ferner mit 3. d 2 d 4 „das schottische Gambit," was schon oben erwähnt wurde; und endlich mit einer etwas seltnern Spielart; 3 Lfr. f 1 b 5, welcher Zug das Lopezspiel [2]) bildet, indem dieser Laufer so-

1) Philidor war im vorigen Jahrhundert ein berühmter Meister, dessen Theorie sich hauptsächlich auf die gute Führung der Bauern richtete.

2) Lopez, oder vollständig Ruy Lopez, war ein Geistlicher in Spanien und Verfasser des ersten Schachwerks im 16. Jahrhundert.

Digitized by Google

gleich wieder die Deckung des feindlichen Königsbauern, den Springer c 6, angreift. —

1. Das giuoco piano.

1. $\frac{\text{E 2 E 4.}}{\text{E 7 E 5.}}$ 2. $\frac{\text{G 1 F 3}}{\text{B 8 C 6.}}$ 3. $\frac{\text{F 1 C 4.}}{\text{F 8 C 5.}}$

Der Zug des Schwarzen 3. f 8 c 5 ist sein bester und stärkster. Es kann darauf Weiss mit 4. 0 — 0, oder, was weit stärker ist, mit 4. c 2 c 3 fortfahren; in beiden Fällen thut Schwarz am besten 4. g 8 f 6, und es folgt dann auf beiden Seiten allmählich auch die Entwickelung der Damenfiguren nach. — Es könnte auch Weiss noch in seinem 4. Zuge das hübsche Opfer des Bauern b 2 durch 4. b 2 b 4 versuchen, welches Spiel nach seinem Erfinder, dem Kapitain Evans, das Evansgambit genannt wird, und welches bei nicht ganz vorsichtiger und correcter Vertheidigung vom Nachziehenden oft verloren wird. Die besten Angriffs- und Vertheidigungszüge sind folgende: 1. $\frac{\text{e 2 e 4.}}{\text{e 7 e 5.}}$ 2. $\frac{\text{g 1 f 3.}}{\text{b 8 c 6.}}$ 3. $\frac{\text{f 1 c 4.}}{\text{f 8 c 5.}}$

4. $\frac{\text{b 2 b 4.}}{\text{c 5 b 4.}}$ 5. $\frac{\text{c 2 c 3.}}{\text{b 4 a 5.}}$ 6. $\frac{\text{0 — 0.}}{\text{d 7 d 6.}}$ 7. $\frac{\text{d 2 d 4.}}{\text{e 5 d 4.}}$ 8. $\frac{\text{c 3 d 4.}}{\text{a 5 b 6.}}$

9. $\frac{\text{c 1 b 2}}{\text{g 8 f 6.}}$ etc. Jetzt stehen beide Partieen gleich gut, doch hat Schwarz noch seinen Bauer mehr. —

(Fortsetzung folgt.)

Correspondenzpartieen.

I. Die Gesellschaft Sophrosyne wider Hrn. Assessor Hanstein.

(Fortsetzung von S. 13.)

Es sind in der letzten Zeit bis jetzt folgende Züge geschehen:

Sophrosyne.	Hanstein.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
24. f 3 g 3.	34. h 2 h 1.	29. f 4 f 5.	29. e 6 f 5.
25. g 3 g 2.	25. h 1 g 1.	30. g 4 f 5.	30. d 7 f 5.
26. f 1 g 1.	26. 0 - 0 - 0.	31. h 3 g 2.	31. c 7 g 5.
27. g 2 f 3.	27. d 8 f 8.	32. f 2 g 3.	
28. g 1 h 1.	28. h 7 f 7.		

Digitized by Google

2. Die Partie gegen den Leipziger Schachclub „Augustea.“

(Fortsetzung von S. 14.)

Leipzig.	Magdeburg.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
10. c 2 c 4.	10. h 7 h 6.	13. e 4 c 2.	13. d 6 c 5.
11. g 5 e 4.	11. f 6 e 4.	14. d 2 d 3.	14. f 5 f 4.
12. e 2 e 4.	12. f 7 f 5.	15. Leipzig hat zu ziehen.	

3. Amsterdam wider London.

Auch im fernen Westen schwebt jetzt eine interessante Correspondenz-Partie, in der Amsterdam's muthige Helden gegen London's starke Meister kämpfen. Es ist diess zwar eine Partie mit verschränkten Bauern, wie wir solche unter Nr. II. der „Unregelmässigen Spiele“ (Seite 18) gezeigt haben; allein die Spannung, mit der man auf beiden Seiten die Partieen sich entwickeln sieht, verleiht viel Interesse für das ganze Spiel. Bisher sind die unten angegebenen Züge geschehen, die wir später in Varianten besprechen werden, was jetzt der Discretion halber nicht geschehen kann. Bemerken wollen wir dabei noch, dass zwar nicht die Herren Staunton und Walker an der Partie mit Theil nehmen, wohl aber die Herren Horwitz und Buckle.

Amsterdam.	London.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d 2 d 4.	1. e 7 e 6.	12. b 2 b 4.	12. g 8 h 8.
2. c 2 c 4.	2. f 7 f 5.	13. c 1 b 2.	13. a 8 b 8.
3. b 1 c 3.	3. g 8 f 6.	14. d 1 c 2.	14. b 7 b 6.
4. e 2 e 3.	4. d 7 d 6.	15. c 5 b 6.	15. d 7 b 6.
5. g 1 h 3.	5. f 8 e 7.	16. a 1 c 1.	16. b 6 c 4.
6. f 2 f 3.	6. c 7 c 6.	17. e 2 c 4.	17. d 5 c 4.
7. h 3 f 2.	7. d 6 d 5.	18. c 3 d 1.	18. c 8 a 6.
8. a 2 a 3.	8. 0 — 0.	19. b 2 c 3.	19. f 6 d 5.
9. f 1 e 2.	9. e 7 d 6.	20. 0 — 0.	20. a 6 b 5.
10. c 4 c 5.	10. d 6 c 7.	21. f 1 e 1.	21. a 7 a 5.
11. f 3. f 4.	11. b 8 d 7.	22. Amsterdam hat zu ziehen.	

(Fortsetzung folgt.)

Digitized by Google

Geſpielte Partieen.

In letzter Zeit kamen in unserer Gesellschaft, veranlasst durch die Correspondenzpartie gegen den Leipziger Schachclub Augustea, mehre Zweispringerspiele vor, von denen wir hier einige mittheilen:

1. Partie.

M. Krüger.	M. Lange.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e 2 e 4.	1. e 7 e 5.	17. d 4 b 3.	17. f 8 f 6.
2. g 1 f 3.	2. b 8 c 6.	18. d 2 d 3.	18. f 5 f 4.
3. f 1 c 4.	3. g 8 f 6.	19. f 2 f 3. [8])	19. f 6 g 6.
4. f 3 g 5 [1]).	4. d 7 d 5.	20. g 1 h 1 [9])	20. h 2 f 3.
5. e 4 d 5.	5. c 6 a 5.	21. e 1 f 1 [10])	21. f 3 d 4.
6. c 4 b 5.†	6. c 8 d 7. [2])	22. b 3 d 4.	22. f 4 f 3.
7. d 1 e 2.	7. f 8 d 6.	23. d 4 f 3.	23. e 4 f 3.
8. 0 — 0. [3])	8. 0 — 0.	24. e 2 f 3.	24. g 6 g 3.
9. b 5 d 7.	9. d 8 d 7.	25. f 3 f 2. [11])	28. e 8 f 8.
10. c 2 c 4.	10. h 7 h 6.	26. f 2 e 2.	26. g 3 h 3†.
11. g 5 f 3. [4])	11. e 5 e 4.	27. h 1 g 1. [12])	27. d 6 h 2 †.
12. f 3 d 4.	12. f 6 g 4.	28. g 1 h 1.	28. h 2 e 5 †.
13. h 2 h 3. [5])	13. g 4 h 2.	29. h 1 g 1.	29. e 5 d 4 †.
14. f 1 e 1.	14. f 7 f 5.	30. c 1 e 3.	30. d 4 e 3†.
15. a 2 a 3. [6])	15. a 8 e 8.	31. e 2 e 3.	31. h 3 h 1†.
16. b 2 b 4.	16. a 5 b 3. [7])	32. Verloren [13]).	

2. Partie.

H. Muths.	M. Krüger.		
Weiss.	Schwarz.		
Die ersten 14 Züge, wie in 1. Partie.		Weiss.	Schwarz.
15. a 2 a 3.	15. f 8 f 6.	20. g 1 h 1.	20. f 5 f 4.
16. b 2 b 4.	16. a 5 b 3.	21. e 2 f 1.	21. e 4 f 3.
17. d 4 b 3.	17. a 8 f 8.	22. d 2 d 3.	22. f 8 f 5.
18. b 1 c 3.	18. h 2 f 3.	23. b 3 d 4.	23. f 5 h 5.
19. g 2 f 3.	19. f 6 g 6.	24. h 1 h 2.	24. g 6 g 3.

Digitized by Google

H. Muths. M. Krüger.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
25. f 2 g 3.	25. f 4 g 3.	28. f 2 e 3.	28. h 3 h 2†.
26. h 2 g 1.	26. g 3 g 2.	29. g 1 f 2.	29. h 2 g 3†.
27. f 1 f 2.	27. d 7 h 3.	30. f 2 g 1.	30. h5h1✕✕.

3. Partie.

M. Lange. H. M.—r.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e 2 e 4.	1. e 7 e 5.	10. d 2 d 3.	10. h 7 h 6.
2. g 1 f 3.	2. b 8 c 6.	11. g 5 e 4.	11. f 6 e 4.
3. f 1 c 4.	3. g 8 f 6.	12. d 3 e 4.	12. c 7 c 6.
4. f 3 g 5.	4. d 7 d 5.	13. c 1 d 2.	13. b 7 b 6.
5. e 4 d 5.	5. c 6 a 5.	14. 0 — 0.	14. a 5 b 7.
6. c 4 b 5†.	6. c 8 d 7.	15. f 2 f 4.	15. a 8 e 8.
7 .d 1 e 2.	7. f 8 d 6.	16. b 1 c 3.	16. f 7 f 5.
8. b 5 d 7.[14]	8. d 8 d 7.	17. f 4 e 5.	17. d 6 e 5.
9. c 2 c 4.	9. 0 — 0.[15]	18. d 2 f 4.	18. e 5 d 4†.

---

[1]) Diess scheint der stärkste Zug, weil er einen Bauer gewinnt, den jedoch, wie auch der fernere Verlauf der Partie zeigt, der starke Angriff des Schwarzen hinlänglich aufwiegt. Mehres darüber wird im folgenden Hefte besprochen werden.

[2]) Diess ist stärker als c 7 c 6.

[3]) Die Rochade ist sicher, denn f 6 d 5 kann ohne Verlust des Angriffs von Schwarz nicht geschehen, indem dann der Weisse durch d 2 d 4 ein sehr starkes Spiel erhält.

[4]) Diess scheint uns besser, als g 5 e 4, sobald Weiss die ferneren Züge richtig thut.

[5]) Der beste Zug, um den Thurmbauer zu retten.

[6]) Auf d 2 d 3 wäre a 8 e 8 mit überwiegendem Spiele gefolgt.

[7]) Diess Opfer geschieht, um den feindlichen Springer von der angegriffenen Rochadeseite zu entfernen.

[8]) Um das Vorrücken des mächtigen f bauern zu verhindern.

[9]) Erzwungener Zug, wie alle folgenden.

[10]) Auf g 2 f 3 folgt Matt in drei Zügen

[11]) Die Dame muss sich auf dieser Linie zur Deckung der Rochade halten.

[12]) Auf g 2 h 3 folgt Matt in 3 Zügen.

[13]) Es folgt 32. $\frac{g\ 1\ h\ 1.}{f\ 8\ f\ 1.}$ $\frac{h\ 1\ h\ 2.}{d\ 7\ d\ 6.}$ 33. $\frac{h\ 2\ h\ 3.}{f\ 1\ h\ 1.}$ 34. $\frac{h\ 3\ g\ 4.}{d\ 6\ g\ 6.}$ 35. $\frac{g\ 4\ f\ 3.}{h\ 1\ f\ 1.}$ 36. $\frac{f\ 3\ c\ 2.}{g\ 6\ g\ 2.}$ 37. $\frac{e\ 3\ f\ 2.\text{matt.}}{g\ 2\ f\ 2\ \dagger.}$

[14]) Stärker als die Rochade, vor welcher erst d 2 d 3 geschehen muss.

[15]) Stärker war c 7 c 6, worauf am besten b 1 c 3; auf h 7 h 6 folgt. g 5 f 3. 0 — 0. — d 2 d 3. — —

Digitized by Google

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
19. g 1 h 1.	19. f 5 e 4.	26. c 3 e 2.	26. b 7 a 5.
20. a 1 d 1.	20. c 6 c 5.	27. f 4 h 6.	27. f 5 f 3.
21. e 2 h 5.	21. f 8 f 5.[16])	28. f 1 f 3.	28. f 7 e 7.
22. h 5 g 4.	22. g 8 h 7.[17])	29. h 6 g 5.	29. e 7 e 8.
23. d 1 e 1.	23. e 4 e 3.	30. f 3 h 3†.	30. h 7 g 8.
24. f 1 f 3.	24. e 8 f 8.	31. h 1 g 1.[18])	31. a 5 c 4.
25. e 1 f 1.	25. h 7 f 7.	32. g 4 h 4.	32. Aufgegeb.

Leichte Aufgaben für Anfänger.

1. Von M. Lange.

Weiss. K. H 5. — D. C 4. — Lfr. B 3. — Spr. A 5, B 5.

Schwarz. K. E 5.

Weiss macht in drei Zügen Matt.

2. Von Hugo Holstein.

Weiss. K. C 1. — Th. H 7, H 8. — Lfr. A 3, B 1. — Spr. C 2, E 6. — B. F 4, G 4.

Schwarz. K. D 5. — D. A 6, — Spr. C 8, D 7. — B. C 6, E 7.

Weiss macht in drei Zügen Matt.

3. Von Herrn H. Pollmaecher in Leipzig.

Weiss. K. B 6. — Th. F 3. — Spr. D 4, E 6. — Lfr. G 3. B. C 2, C 4. —

Schwarz. K. E 4. — Spr. A 5. — B. B 7, C 6. —

Weiss macht in vier Zügen Matt.

4. Von Carl Wetter.

Weiss. K. G 4. — D. D 8. — Sp. D 4, E 3. — B. C 3, D 2.

Schwarz. K. E 4. — B. D 7, D 3, H 7. —

Weiss macht in drei Zügen Matt.

---

[16]) Schwach, wie das folgende Spiel lehrt.

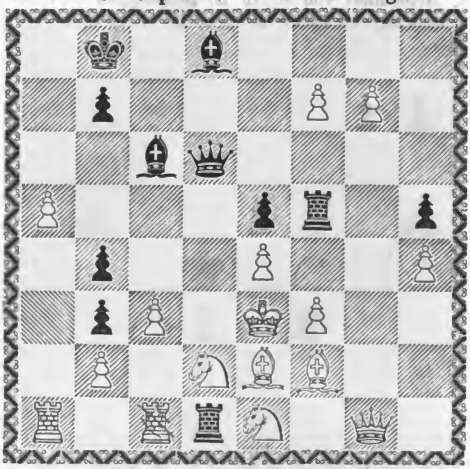
[17]) Der h bauer kann nicht gut anders geschützt werden.

[18]) Nothwendig wegen des Thurmes f 8; denn f 8 f 1. g 1 f 1. e 8 f 8. hilft wegen h 3 f 3 nichts.

Digitized by Google

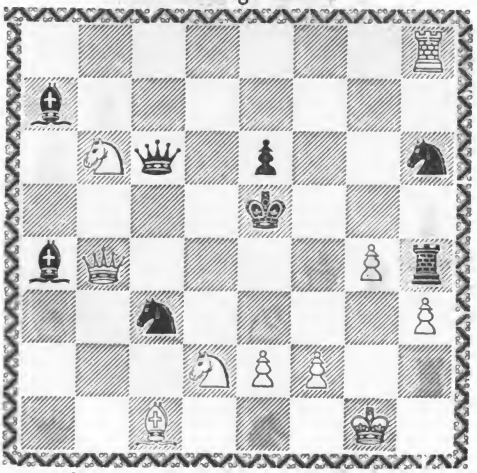
Aufgaben.

6. Un Capriccio von **Moritz Krüger.**



Frage: Wer gewinnt? Schwarz zieht an.

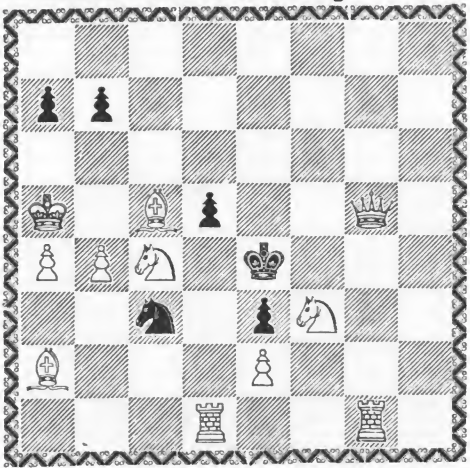
7. Von **Hugo Müller.**



Weiss macht in vier — Schwarz in fünf Zügen matt.

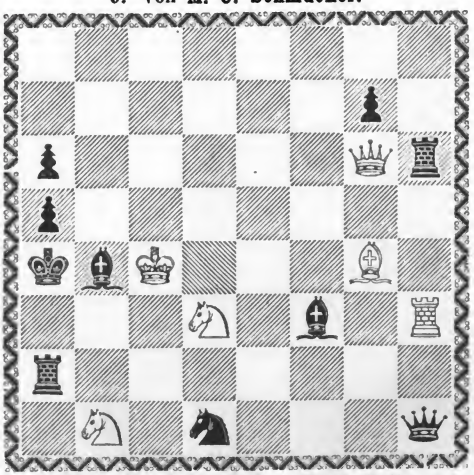
Digitized by Google

8. Selbstmatt von Herrn **R. Schurig** in Leipzig.



Weiss zieht an und zwingt Schwarz, in zehn Zügen matt zu machen.

9. Von **M. C. Schmücker.**



Weiss macht in sechs Zügen matt.

Digitized by Google

Miscellen.

1. *Eine interessante Stellung.* Bei einer Partie zwischen zwei Mitgliedern unserer Gesellschaft kündigte der eine ein Matt in sieben Zügen an, irrte sich jedoch und verlor, da er an Figurenzahl der Schwächere war, noch die Partie. Unser Moritz Krüger nahm jedoch die Stellung auf und giebt sie den geehrten Lesern hiermit in mehren Veränderungen zur gütigen Beurtheilung mit der Frage: „Wer von beiden Spielern jetzt gewinnen müsse?“ — (Seite 29, Stellung Nr. 6.)

2. *Ein riesiges Selbstmatt* theilen wir nachstehend von Herrn Richard Schurig in Leipzig (Vorsteher des Schachclubs Augustea) mit.

Es soll Weiss, welches anzieht, den Schwarzen zwingen, in neunzehn Zügen Matt zu setzen.

Die Stellung ist folgende:

Weiss. K. D 2. — D. D 5. — Th. D 3, D 4. — Lfr. D 6. —

Schwarz. K. D 8. — B. D 7. —

So bildet denn die Aufstellung eine wirkliche Stufenleiter, in der Sieger und Besiegter Fusspunkt und Gipfel einnehmen.

3. *Aufgabe von Hevrn H. Pollmächer in Leipzig.* Wenn in der Nr. 2 mitgetheilten Stellung sich sämmtliche Figuren in einer Linie befinden, so bilden sie in der folgenden einen Kreis, wo man das Matt aus einem Labyrinthe erst heraussuchen muss, und wo der weisse König wie eine Schildwacht den Ausgang verwehren will.

Weiss. K. B 6. — Lfr. E 4. — Spr. C 4, D 5. — B. D 3.

Schwarz. K. D 4. — —

Weiss soll in vier Zügen Matt machen. —

Correspondenzen.

Herrn R. Sch...g in Leipzig. Für Ihr Problem, das im Januarhefte erschien, herzlichen Dank, gleichfalls für das 19zügige Selbstmatt in diesem Hefte. Von den andern, sowie von letzterem erbitten wir uns die Lösung. Auch erwarten wir die gütigst versprochenen Partieen.

Digitized by Google

Herrn H. Po — r in Leipzig. Für die gesandten Aufgaben unsern besten Dank.

Herrn Pr...r in Leipzig. Wir bedauern innig das Versehen bei Ihrem Probleme; auch bitten wir für die Zukunft um ein eben so hübsches für diese Blätter.

Herrn D..cke in L. Vielen Dank für das schöne Geschenk, das unser Märzheft schmücken wird.

Zur gefälligen Beachtung und Berichtigung.

1. Die Herren Einsender von Problemen werden hiermit gebeten, denselben die Lösung beigeben zu wollen.

2. *Berichtigung.* In dem Januarhefte fehlt auf Seite 16 im Problem Nr. 4., auf D 5 ein weisser Bauer.

3. *Ein Problem.* Ein uns neulich zugesandtes Problem von Herrn Prager in Leipzig, das schon für dieses Heft bestimmt war, mussten wir leider, obwohl es uns recht gefiel, wieder streichen, indem es kurz vordem Erscheinen dieses Heftes in der Illustrirten Zeitung gegeben wurde, und fügen zugleich die Bitte hinzu, uns wo möglich nur Original-Probleme zu senden.

4. *Beiträge* für diese Schachzeitung nimmt die Verlagshandlung derselben auf dem Wege des Buchhandels, oder portofrei durch die Post zur Ablieferung an die Redaction entgegen. — Von neuen in das Gebiet des Schachspiels einschlagenden Werken wird, nach erfolgter Einsendung von einem Frei-Exemplare, eine beurtheilende Anzeige u. s. w., oder die baldige portofreie Rücksendung geschehen.

Die Redaction.

Digitized by Google

Theoretiſche Aufſätze.

2. Das Zweispringerspiel im Nachzuge.

(Von M. Lange.)

Obgleich man noch jetzt Philidor als den grössten Meister unseres Spiels bezeichnet, wozu er uns sowohl durch seine theoretischen, als auch durch seine praktischen Leistungen berechtigt: so ist man dennoch in neuerer Zeit, wenn auch nicht von seiner Grundtheorie, so doch von seiner Lieblingsspielart — der Lauferpartie — fast ganz abgekommen, und nur noch hier und da wird sie als am leichtesten fasslich und als das einfachste Spiel dem Anfänger zuerst vorgetragen. Ja, man hat die Lauferpartie wohl schon öfter für altmodisch erklärt und entschieden das lebhaftere Springerspiel ihr vorgezogen, namentlich die Varianten desselben aufgenommen, bei welchen, nach Aufopferung des Damenbauern und der dadurch frei geöffneten, schnell entwickelten Damenseite, der Angriff sich an den freien Königsbauer und die Königsfiguren anknüpft. — Indem man so der lebhaften Spielart der Italiener den Vorzug vor dem langsamen, Schritt für Schritt berechneten Bauernspiele des Philidor gab, hat man in dieser Weise dem Lauferspiele in neuerer Zeit seine glänzendsten Varianten $\frac{\text{E 2 E 4.}}{\text{E 7 E 5.}}$ $\frac{\text{F 1 C 4.}}{\text{F 8 C 5.}}$ $\frac{\text{C 2 C 3.}}{\quad}$ etc.) genommen, und namentlich hat die Berliner Schule dem Zuge Philidor's den italienischen Springerzug entgegengesetzt, wenn auch, wie wir meinen, nicht eben mit dem Vortheile, den man sich wohl davon versprochen hat. Denselben Fall sehen wir nun beim Springerspiel der Italiener, welche bekanntlich die Theorie des Philidor nicht anerkennen wollten, wiederkehren, indem auch hier, nachdem der Nachziehende durch den Damenspringer den Angriff des feindlichen Königsspringers parirt hat, der Lauferzug des Philidor zur

Digitized by Google

Formirung eines Centrums gezogen wird. Es finden sich demnach hier, wie wir diess schon Seite 21 dieser Blätter gezeigt haben, beide Spielarten, sowohl Bauer- wie Figurenspiel, vereinigt. Doch tritt im ersten Stadium der Partie bei den meisten Varianten der Charakter des Bauernspiels mehr hervor, und somit finden auch mehr die Principien der Philidor'schen Theorie Anwendung bei den ersten Zügen. Es läge demnach die Frage sehr nahe, ob nicht auch hier, wie in der Lauferpartie, der Springerzug der Berliner Schule zur Paralysirung der Absicht des Anziehenden und zur Erlangung des Angriffs geschehen dürfte. Diese Spielart hat jedoch immer nur wenig Anerkennung gefunden, indem man den Angriff des Springers f 3 g 5 auf den feindlichen Königslauferbauer, dessen Deckung jetzt weder durch g 8 h 6, noch durch o — o geschehen konnte, fürchtete, da ja auf den nur einzig möglichen Deckungszug d 7 d 5 der Damenbauer verloren ging, indem der Zug f 6 d 5 wegen des bekannten Springeropfers auf f 7 die schwarze Partie compromittiren würde.

Da nun noch besonders der Umstand dazu kam, dass diese ganze Spielart von dem berühmten Bilguer in einer ausführlichen Abhandlung in allen einzelnen Varianten erläutert und als vortheilhaft für den Anziehenden ausgeführt wurde: so ist diese schöne Variante der Springerpartie in der Praxis bei theoretisch-gebildeten Spielern fast ganz unbeachtet geblieben, bis man endlich in der neueren Zeit, wo die Partieen nach Art des Centrumgambits (siehe Seite 18 verglichen mit Seite 39. dieser Zeitung) sehr beliebt wurden, diese Spielart wieder aufnahm, indem hier der Nachziehende, welcher gleichfalls die Springerpartie wählt, durch die Aufopferung seines Damenbauern mit dem Zuge Spr. c 6 a 5 den Angriff erhält. Recht eigentlich liegt auch der Geist der Springerpartie, die als Repräsentant der Figurenspiele aufgestellt wird, in dieser Aufopferung des Damenbauern begründet, und indem so in diesem Spiele der Nachziehende den Angriff an sich zu bringen weiss, wird er darin durch den feindlichen Zug f 3 g 5 noch mehr bestärkt. Der Anziehende aber, der nach bisheriger Annahme am stärksten den Zug f 3 g 5 zieht, hat einmal ver-

Digitized by Google

nachlässigt, statt des Laufers erst selbst den stärkeren Zug d 2 d 4 zu ziehen, und giebt sodann durch f 3 g 5 ein Tempo verloren, da der Springer später durch h 7 h 6 wieder weichen muss, und durch d 7 d 5 der Nachziehende Zug und Angriff und ein Spiel, wie das schottische Gambit erhält. (1. $\frac{\text{e 2 e 4.}}{\text{e 7 e 5.}}$ 2. $\frac{\text{g 1 f 3.}}{\text{b 8 c 6.}}$ 3. $\frac{\text{f 1 c 4.}}{\text{g 8 f 6.}}$ 4. $\frac{\text{f 3 g 5.}}{\text{d 7 d 5.}}$ 5. $\frac{\text{e 4 d 5.}}{\text{c 6 a 5.}}$ 6. $\frac{\text{c 4 b 3.}}{\text{f 8 c 5.}}$ 7. $\frac{\text{d 2 d 3.}}{\text{c 7 c 6.}}$ 8. $\frac{\text{d 5 c 6.}}{\text{a 5 c 6.}}$ 9. $\frac{\text{b 1 c 3.}}{\text{h 7 h 6.}}$ 10. $\frac{\text{g 5 f 3.}}{\text{0 — 0.}}$ 11. $\frac{\text{Weiss zieht.}}{\text{}}$ Hiermit vergleiche man folgendes Spiel: 1. $\frac{\text{e 7 e 5.}}{\text{e 2 e 4.}}$ 2. $\frac{\text{g 8 f 6.}}{\text{b 1 c 3.}}$ 3. $\frac{\text{d 7 d 5.}}{\text{e 4 d 5.}}$ 4. $\frac{\text{f 8 c 5.}}{\text{f 1 c 4.}}$ 5. $\frac{\text{c 7 c 6.}}{\text{d 5 c 6.}}$ 6. $\frac{\text{b 8 c 6.}}{\text{g 1 f 3.}}$ 7. $\frac{\text{0 — 0.}}{\text{c 4 b 3.}}$ 8. $\frac{\text{h 7 h 6.}}{\text{Weiss zieht.}}$ Es stehen mithin beide Spiele gleich; nur hat im ersteren Weiss schon den d Bauer gezogen.) —

Es kommt also darauf an, zu beweisen, dass durch den so lang gefürchteten Angriff f 3 g 5 in dieser schönen Variante der Springerpartie dem Nachziehenden keineswegs eine nicht üble Vertheidigung eben jenes Spiels verloren geht; dass im Gegentheil jener Zug des Springers nach g 5 den Weissen ein Tempo verlieren lässt und einen Angriff auf Schwarz überträgt, der, wie beim schottischen Gambit, den aufgegebenen Bauer hinlänglich aufwiegt. Zugleich wollen wir aber auch die Varianten ausführen, welche, statt des Zuges f 3 g 5, Weiss mit grösserer Sicherheit im vierten Zuge unternehmen kann.

Spieleröffnung.

1. $\frac{\text{E 2 E 4.}}{\text{E 7 E 5.}}$ 2. $\frac{\text{G 1 F 3.}}{\text{B 8 C 6.}}$ 3. $\frac{\text{F 1 C 4.}}{\text{G 8 F 6.}}$

Betrachten wir zuerst die Folgen, welche sich aus dem Angriff Spr. f 3 g 5 ergeben und später dann die Züge 4. d 2 d 3, oder 4. b 1 c 3 und 4. d 2 d 4. —

Digitized by Google

Erſter Artikel.

4. F 3 G 5.

4. F 3 G 5. 4. D 7 D 5.

Der Damenbauer greift zugleich Laufer und Bauer an. Der Laufer darf nicht nehmen wegen 5. c 4 d 5. f 6 d 5. — 6. d 8 g 5, und da auch der Rückzug des Laufers oder der Zug c 4 b 5 einen Bauer: d 6 e 5 ohne irgend eine Compensation aufgeben würde: so geschieht am stärksten:

5. E 4 D 5. 5. C 6 A 5.

Durch diesen Zug weicht Schwarz der drohenden Gefahr aus und erhält für den aufgegebenen Bauer den Angriff. Wir möchten diese Spielart, da man sie besonders in neuerer Zeit aufgenommen hat, im Gegensatz zu der alten Spielweise 5. f 6 d 5 etc. „das moderne Zweispringerspiel" nennen (wie wir diess schon im Februar-Heft der Magdeburger Schachzeitung näher bezeichnet haben). Weiss kann auf den Zug 5. c 6 a 5 seinen angegriffenen Laufer entweder zurückziehen, decken, oder, was das Stärkste scheint, damit auf b 5 Schach bieten. Der Rückzug nach dem Königsflügel ist augenscheinlich sehr schwach, und auf c 4 b 3 dürfte Schwarz durch 6. a 5 b 3. 7. a 2 b 3. — 7. d 8 d 5 ein gutes Spiel bekommen; oder Schwarz könnte auch 6. f 8 c 5 ziehen, wie diess in einer Partie zwischen Herrn Nathan und Herrn X... in Berlin (siehe Berliner Schachzeitung, 1848 Septemberheft) versucht ist, und worauf Weiss am besten mit 7. d 2 d 3 antworten dürfte, nicht aber 7. d 5 d 6, wie dort geschah, weil darauf 7. a 5 b 3. 8. a 2 b 3. — (auf 8. d 6 c 7 folgt 8. d 8 d 4.) 8. c 7 d 6 folgen würde, und Schwarz dann sehr gut steht und besser entwickelt ist, als Weiss. Es mögen jetzt noch einige Varianten über diesen Zug folgen:

Erstens: 6. c 4 b 3. a 5 b 3. (Der Zug f 6 d 5 geht wegen d 1 f 3 nicht.) — 7. a 2 b 3. d 8 d 5. — 8. 0 — 0. f 8 c 5. — 9. b 1 c 3. d 5 c 6. — 10. d 2 d 3. h 7 h 6. — 11. g 5 e 4. (auf g 5 f 3 folgt c 8 g 4.) f 6 e 4. — 12. d 3 e 4. c 6 g 6 und Schwarz, welcher nach c 8 rochiren, und dann den Angriff gegen

Digitized by Google

die feindliche Rochade führen muss, hat ein sehr gutes Spiel; — oder 8. f 2 f 3, worauf f 8 c 5 folgt; und auf 8. g 5 f 3 folgt c 8 g 4. — Ferner: 6. c 4 b 3. 6. f 8 c 5. — 7. d 2 d 3. 7. c 8 g 4 oder auch f 6 g 4, indem Weiss g 5 e 4 droht. Beide Züge geben einen guten Angriff, namentlich wenn auf f 6 g 4 später noch f 7 f 5 gezogen wird. —

Endlich könnte Weiss noch auf 5. c 6 a 5 die nicht üble Deckung 6. d 2 d 3 versuchen, indem dieser Bauer einmal den Damenläufer frei macht und im Falle eines Abtausches des Königslaufers gegen den feindlichen Damenspringer eine gute Stütze für den Damenbauer ist. — Es kann nun 6. f 8 c 5 geschehen, worauf am besten die Rochade folgt, da 7. c 1 e 3 wegen 7. c 5 e 3. 8. f 2 e 3. f 6 g 4 nicht richtig ist. Also 6. d 2 d 3. f 8 c 5. — 7. 0 — 0. 7. 0 — 0. — 8. c 2 c 3. a 5 c 4. — 9. d 3 c 4. c 8 g 4, nebst h 7 h 6 und steht sehr gut.

Man sieht, diese Spiele geben immer dem Schwarzen ein freier entwickelteres Spiel, indem er entweder seinen aufgegebenen Bauer wieder gewinnt, oder dafür einen starken, hinlänglich Ersatz leistenden Angriff erhält. Betrachten wir nun die Folgen des stärkeren Zuges c 4 b 5 +. —

6. C 4 B 5 †. 6. . . . .

Schwarz kann das Schach auf zweierlei Weise decken: durch Bauer und Laufer. Ersteren Zug hat namentlich Herr Harrwitz aus Breslau mehr in Aufnahme gebracht, während der letztere in der noch schwebenden Correspondenzpartie zwischen Leipzig und Magdeburg von Magdeburg in Anwendung gebracht ist. Das Stärkere scheint uns nach langer Prüfung: mit dem Laufer zu decken.

(Fortsetzung folgt.)

Abhandlungen.

3. Theorie und Taktik für Anfänger.

(Fortsetzung von S. 24.)

2. Das schottische Gambit.

1. $\frac{\text{E 2 E 4.}}{\text{E 7 E 5.}}$ 2. $\frac{\text{G 1 F 3.}}{\text{B 8 C 6.}}$ 3. $\frac{\text{D 2 D 4.}}{\text{E 5 D 4.}}$

Digitized by Google

Dieser Zug e 5 d 4 ist der beste für den Nachziehenden. Die Fortsetzung des Spiels geschieht dann am stärksten mit 4. Lfr. f 1 c 4, worauf Schwarz entweder mit 4. f 8 c 5 (was das Sicherere ist), oder mit 4. f 8 b 4 + antworten kann.

a) 4. f 1 c 4. / f 8 c 5.

5. c 2 c 3. [1] / g 8 f 6. [2] 6. e 4 e 5. / d 7 d 5. 7. c 4 b 5. / f 6 e 4. etc. . . .

b) 4. f 1 c 4. / f 8 b 4. +

5. c 2 c 3. / d 4 c 3. 6. 0—0. / c 3 b 2. 7. Lfr. c 1 b 2. / Lfr. b 4 f 8. 8. e 4 e 5. / Weiss steht viel entwickelter und hat einen starken Angriff; doch hat Schwarz dafür zwei Bauern mehr.

3. Das Lopezspiel.

1. E 2 E 4. / E 7 E 5. 2. G 1 F 3. / B 8 C 6. 3. F 1 B 5. / G 8 F 6.

Der Springerzug g 8 f 6 ist das beste und giebt dem Schwarzen ein recht gutes Spiel, welcher nur darauf bedacht sein muss, dass er, wenn der Laufer b 5 den Springer c 6 nehmen sollte, nicht mit b 7, sondern mit d 7 wieder schlägt, um so auch den Damenlaufer frei zu machen.

Die Lauferpartie.

1. E 2 E 4. / E 7 E 5. 2. F 1 C 4. /

Die beiden besten Gegenzüge sind 2. f 8 c 5 und 2. g 8 f 6.

---

[1]) Auch 5. 0 — 0 / ist gut.

[2]) Auf 5. / d 4 c 3 folgt 6. c 4 f 7. / e 8 f 7. 7. d 1 d 5. / f 7 e 5. 8. d 5 c 5. / Weiss steht besser.

Digitized by Google

a) 2. $\frac{f\ 1\ c\ 4.}{f\ 8\ c\ 5.}$

3. $\frac{c\ 2\ c\ 3.}{g\ 8\ f\ 6.}$ [1]) 4. $\frac{d\ 2\ d\ 4.}{e\ 5\ d\ 4.}$ 5. $\frac{c\ 3\ d\ 4.}{c\ 5\ b\ 6.}$ 6. $\frac{b\ 1\ c\ 3.}{\quad}$ etc. . . .

b) 2. $\frac{f\ 1\ c\ 4.}{g\ 8\ f\ 6.}$

3. $\frac{d\ 2\ d\ 3.}{f\ 8\ c\ 5.}$ 4. $\frac{g\ 1\ f\ 3.}{d\ 7\ d\ 6.}$ 5. $\frac{0 — 0.}{0 — 0.}$ 6. $\frac{c\ 2\ c\ 3. —}{\quad —}$

Ausser den beiden Königsfiguren kann Weiss nicht gut einen Officier sogleich beim zweiten Zuge in Thätigkeit setzen; wohl aber stehen ihm Bauernzüge offen. — Den Damenbauer einen Schritt zu ziehen (d 2 d 3), wäre zwecklos und würde das eigne Spiel einengen, indem so der Königslaufer eingesperrt ist. — Doch kann derselbe Bauer zwei Schritt gezogen werden, worauf folgt: 1. $\frac{e\ 2\ e\ 4.}{e\ 7\ e\ 5.}$ 2. $\frac{d\ 2\ d\ 4.}{e\ 5\ d\ 4.}$ 3. $\frac{d\ 1\ d\ 4.}{b\ 8\ c\ 6.}$; die Dame muss zurück, und Schwarz hat einen Officier heraus und den Angriff gewonnen. Wollte jedoch Weiss im 3. Zuge 3. $\frac{g\ 1\ f\ 3.}{\quad}$ thun, so bleibt Schwarz durch f 8 b 4 + im Vortheile. —

Endlich kann Weiss im 2. Zuge noch 2. $\frac{f\ 2\ f\ 4.}{\quad}$ ziehen, welchen Bauer der feindliche Königsbauer ungestraft schlagen kann. Diess heisst das „Königsgambit“, das sich in „angenommenes“ und „abgelehntes“ Gambit theilt, je nachdem Schwarz den Bauer nimmt, oder nicht. Das erstere, also das angenommene Gambit, ist das bessere.

A. Angenommenes Königsgambit.

1. $\frac{E\ 2\ E\ 4.}{E\ 7\ E\ 5.}$ 2. $\frac{F\ 2\ F\ 4.}{E\ 5\ F\ 4.}$

Jetzt kann nun Weiss wieder wie früher Springer, oder Laufer ziehen.

---

[1]) Dieser mit Recht von Philidor empfohlene Zug wird der „classische Angriff“ genannt.

Digitized by Google

1) Das Springergambit.

1. E 2 E 4. / E 7 E 5. 2. F 2 F 4. / E 5 F 4. 3. G 1 F 3. / G 7 G 5.

g 7 g 5 ist der einzige richtige Zug, um den Bauer f 4 zu halten; jeder andere Zug würde ihn wieder aufgeben.

a) Das gemeine Springergambit.

1. E 2 E 4. / E 7 E 5. 2. F 2 F 4. / E 5 F 4. 3. G 1 F 3. / G 7 G 5. 4. F 1 C 4. / F 8 G 7.

Die hier folgenden Züge sind die stärksten, und darf Schwarz von der hier vorgeschriebenen Vertheidigung nicht abweichen, um nicht in Nachtheil zu kommen. 5. 0—0. 5. d 7 d 6.— 6. d 2 d 4. 6. h 7 h 6.[1]) — 7. c 2 c 3. 7. c 8 e 6.— 8. b 1 a 3. 8. d 8 e 7. — 9. g 2 g 3. 9. g 5 g 4.[2]) — 10. c 1 f 4. 10. g 4 f 3. — Schwarz steht besser.

Dann gilt die Regel, dass der Vertheidigende im Springergambit so bald wie möglich bestrebt sein muss, nach der Damenseite hin zu rochiren, um dem drohenden Angriff von der feindlichen Königsseite zu entgehen.

b) Das Kieseritzky'sche Gambit.

1. E 2 E 4. / E 7 E 5. 2. F 2 F 4. / E 5 F 4. 3. G 1 F 3. / G 7 G 5. 4. H 2 H 4. / G 5 G 4.

Der Zug 4. h 2 h 4. geschieht, um die feindliche Bauernkette zu trennen. Der beste Gegenzug ist g 5 g 4. Es folgt nun: 5. f 3 e 5. 5. h 7 h 5. — 6. f 1 c 4. 6. g 8 h 6 oder h 8 h 7. — 7. d 2 d 4. 7. d 7 d 6. — 8. e 5 d 3. 8. f 4 f 3. — 9. g 2 g 3. 9. c 8 e 6. — Schwarz steht gut. Auf 9. g 2 f 3. folgt: 9. g 2 f 3. 9. f 8 e 7. — 10. f 3 g 4. 10. e 7 h 4 +. 11. e 3 f 2. 11. c 8 g 4. — Schwarz steht auch hier gut.

2) Das Laufergambit

folgt im zweiten Cursus.

---

[1]) Um das Opfer des Springers auf g 5 zu verhüten.

[2]) Auf 9. f 4 g 3 verliert Schwarz.

Digitized by Google

B. Abgelehntes Königsgambit.

Der beste Ablehnungszug ist 2. f 8 c 5. Es entsteht dann folgendes Spiel: 1. e 2 e 4. 1. e 7 e 5. — 2. f 2 f 4. 2. f 8 c 5. — 3. g 1 f 3. 3. d 7 d 6. — 4. c 2 c 3. 4. g 8 f 6. — 5. d 2 d 4. 5. e 5 d 4. — 6. c 3 d 4. 6. c 5 b 6. — 7. b 1 c 3. 7. 0 — 0. — 8. c 1 e 3. 8. b 8 c 6. — 9. f 1 d 3. Die Spiele stehen gleich, doch hat Schwarz ein genirtes Spiel, wegen des mächtigen weissen Centrums, welches durch die Ablehnung des Gambits entstanden ist.

(Fortsetzung folgt.)

---

4. „Capriccio."

(Ein Scherz von M. Lange.)

Als die Berliner Schachztg. im Novemberheft vorigen Jahres zum ersten Male ein Capriccio brachte, war es wohl mehr die sonderbare Stellung jener Aufgabe, die dabei doch wohl bedacht war, als die Idee und der feine Plan, der darin lag, was Alles den Verfasser bestimmte, diese Aufgabe einen kleinen Spass, einen lustigen Scherz, kurz ein „Capriccio" zu nennen.

Man hat schon oft und viel über die seltsame, ja ungeheure Stellung von Problemen, die heutzutage zur Welt gefördert werden, gesprochen und von manchen Seiten sich darüber derb ausgelassen; man hat sich über Lichtenstein's Werkchen oft recht lustig gemacht, ja, Herr George Walker ist nicht müde geworden zu tadeln, und selbst Herr von Oppen hat es in der Berliner Schachzeitung versucht, über die Problemmacher und deren Producte scharfe und strenge Urtheile zu fällen. Der Redacteur der „Deutschen" endlich hat es sogar gänzlich verschmäht, diese kleinen Ausgeburten eines heiteren Schachgeistes der Durchsicht, ja nur eines Blickes zu würdigen. Man hat indessen wohl den Werth und Nutzen der Schachprobleme nur darum mit Unrecht verkannt, weil man theils ihren eigentlichen Zweck nicht einsah, theils die Sache nicht von der rechten Seite ansah. — Die meisten der Herren Kritiker und

Digitized by Google

Tadler glaubten, ein rechtmässiges, d. i. „legitimes", Problem existire nur in der Weise, dass man es — vorausgesetzt, dass gerade eine gewisse Stellung, wenn auch nur selten, so doch überhaupt vorkomme — als Endspiel irgend einer Partie betrachten könne, es daher auch nur solche Ideen und Züge enthalten dürfe, die im gewöhnlichen Spiele auch wirklich vorkämen. Eine andere Art der Problemtadler waren dagegen nicht so streng pedantisch und gaben zu, dass, wenn man obgenannten Herren, welche fast nur die Eröffnung und die lebende Partie liebten, ihren Willen lassen wolle — dass nämlich die Eröffnung der Partie ein wissenschaftliches Studium sei —, sie doch selbst auch ihr Vergnügen haben dürften, und ein Recht dazu, das einfachere Endspiel zu künstlerischer Liebhaberei zu verwenden. Beide Parteien wollten im Grunde genommen dasselbe; beide strebten durch Schach den Scharfsinn zu üben, jene, indem sie es als Wissenschaft, diese, indem sie es als Kunst betrachteten. „Aber", sagten ferner die Leute der Kunst, „es muss auch die Kunst ihre Gränzen haben; sie hat, wie die Wissenschaft, ihre Regeln und Principien, auf denen sie fortbaut." Das war gut; diese Leute gaben die allersinnreichsten Stellungen mit den allerschönsten Bedingungen dazu, doch Alles musste sich mit dem naturgemässen Gange und der Aufstellung des Schachspiels vertragen.

Nun aber frage ich, welcher Problemmacher denkt wohl, wenn er an einer Aufgabe arbeitet, noch an die Eröffnung und die ursprüngliche Aufstellung der Partie? Welcher Problemmacher denkt noch, dass die Herren Läufer auf der c- und f-linie stehen und übersieht nicht zuweilen die unmögliche Stellung von: L. d1, B. c2 und e2, was namentlich den Verfassern von Selbstmatts passirt? Ich habe neulich noch einen ganz jungen Spieler gesehen, wie er ein recht schönes Problem zu machen gedachte und vor folgender noch schöneren Aufstellung sass: Weiss. K. F 2; D. C 6; Th. F 7; L. H 8; Sp. E 1, H 7; B. a 6, g 7. — Schwarz. K. H 5; Th. H 1; L. B 8, F 1; S. G 1; B. a 7, c 7, c 2, f 3, f 4, h 2, h 3, h 6. — Was würden dazu die Herren vom Brett sagen? Oder, wenn ich hierbei den lustigen Lieutenant von Witko aus der Berliner Schach-

Digitized by Google

zeitung citiren wollte: „— Wenn das vor die Herren käme!" — Ja, und dennoch möchte ich diese Art von Problemverfertigern „Leute der Natur" nennen. Sie verfertigen ein Problem, wie es ihnen in den Sinn kommt, und kehren sich weder an die Regeln der Kunst, noch an die Principien der Wissenschaft; und, sowie es Männer der Kunst giebt, warum sollte es nicht auch Leute der Natur geben? Ist doch das Natürliche oft gerade das Ueberraschendste! Mir fallen hierbei noch jene schönen Verse von dem Herrn Rössler aus Silberberg ein, die ich hier zu citiren nicht unterlassen kann:

»Fremd ist dem Sohn des Waldgebirgs die Regel strenger Theorie,
»Doch quillt die Kunst ihm aus der Seel'; er aber weiss es selbst nicht, wie?«

Und was mir aus der Seele quillt, das ist der Laune unterworfen; wie sie es will, so wird es auch; der Geist muss ihr ja stets gehorchen.

Wenn ich dann soeben sagte, dass das Natürliche oft sehr überraschend ist, so muss ich noch hinzufügen: ist denn das Ueberraschende nicht gerade das Interessante? und was uns die Laune eingiebt, giebt uns auch die Natur. Wenn das Launige nun noch scherzhaft, spasshaft ist, kann man es dann nicht ein Capriccio nennen? Daher haben wir es nicht gescheut, solche Aufstellungen, die wegen ihres Ungewohnten und Seltsamen scherzhaft aussahen, zur Entschuldigung „Capriccio" zu betiteln, wobei ich nicht unterlassen kann, noch hinzuzufügen, dass es dem Verfasser dieser Capriccio's oft gerade nicht sehr leicht wurde, eine solch' scherzhafte und dabei doch passende Stellung zu erfinden. Doch nicht nur die Stellung, sondern auch die Lösung jener Aufgaben ist oft überraschend, und es dürfte gut sein, wenn nicht zu Viele vor ihrer Lösung zurückschreckten, die, wenn auch nur sehr allgemein gefordert, oft gerade des Spasses wegen sehr leicht ist.

In der Aufstellung des Capriccio der Berliner Schachzeitung finden sich alle Figuren des Schwarzen, mit Ausnahme eines Bauern, der zum Laufer geworden, so dass jenes Diagramm drei schwarze Läufer enthält. Dabei soll der Weisse remis machen, welches am Ende in einem Pat besteht. — Unsere Zeitung dagegen brachte bis

Digitized by Google

jetzt zwei solche Aufgaben, die, neben einer sehr ergötzlichen Stellung, die allgemeinste Frage stellten, die man bei einer Aufstellung überhaupt thun kann. Dennoch wird sich bei genauerer Prüfung die Lösung als sehr einfach herausstellen. So haben wir es nicht gescheut, auch in diesem Hefte wieder ein Capriccio folgen zu lassen, und fügen hierbei die Bitte hinzu, nicht die geringe Mühe zu scheuen, welche eine flüchtige Durchsicht erfordert, um die Hauptidee zu ermitteln.

Schliesslich wollen wir noch einer höchst curiosen Stellung in dem letzten Heft der deutschen Schachzeitung Erwähnung thun, wo es recht bunt über und unter geht, indem dort alle Figuren von beiden Seiten angebracht sind, Doppelbauern existiren, und diese dennoch die Endstellung einer Partie sein soll. Doppelbauern können unseres Erachtens aber nur dann entstehen, wenn Figuren geschlagen werden. — Da nun aber alle Figuren sich vorfinden, so . . . . . Ich führe diess nur deshalb an, weil schon ein Magdeburger junger Schachspieler versucht hatte, zu dieser Aufstellung eine Partie zu construiren, was ihm aber wegen des Umstandes mit den fatalen Doppelbauern nicht gelingen wollte. — Ein Capriccio ist diese jedenfalls auch zu nennen; nur gehört eine ziemliche Portion Glaubwürdigkeit dazu, und gewiss keine geringere, als um von Deschapelles' schneller Meisterschaft überzeugt zu werden. —

Correspondenzpartieen.

1. Sophrosyne wider Hrn. Assessor Hanstein.

(Fortsetzung von S. 24.)

Sophrosyne.	Hanstein.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
	32. f 7 e 7.	36. d 2 d 1.	36. g 5 g 4+.
33. f 3 d 5.	33. f 5 d 3+.	37. d 1 c 1.	37. g 4 g 5+.
34. c 2 d 1.	34. g 5 d 2.	38. c 1 d 1.	38. remis.
35. d 1 d 2.	35. e 7 g 5+.		

Digitized by Google

2. Augustea wider Sophrosyne.

(Fortsetzung von S. 25.)

Augustea.	Sophrosyne.
Weiss.	Schwarz.
15. b 1 d 2.	15. f 8 f 6.

16. Leipzig hat zu ziehen.

3. Amsterdam wider London.

(Fortsetzung von S. 25.)

Amsterdam.	London.
Weiss.	Schwarz.
22. d 1 b 2.	22. c 7 d 6.

(Fortsetzung folgt.)

Gespielte Partieen.

4. Partie.

Gespielt am 10. März d. J. in der Schachgesellschaft Sophrosyne.

Königsspringergambit.

Hr. Hanstein.	M. Lange.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e 2 e 4.	1. e 7 e 5.	14. g 2 f 3.	14. b 8 d 7.
2. f 2 f 4.	2. e 5 f 4.	15. b 3 b 7.[20]	15. 0 — 0.
3. g 1 f 3.	3. g 7 g 5.	16. b 7 b 3.	16. d 7 c 5.
4. f 1 c 4.	4. f 8 g 7.	17. c 4 e 2.	17. d 6 d 5.
5. d 2 d 4.	5. d 7 d 6.	18. e 4 d 5.	18. e 7 c 5+.
6. 0 — 0.	6. h 7 h 6.	19. g 1 g 2.	19. c 6 d 5.[21]
7. c 2 c 3.	7. d 8 e 7.[19]	20. b 3 b 5.[22]	20. c 5 c 8.
8. f 1 e 1.	8. c 8 e 6.	21. h 2 h 3.	21. f 8 d 8.[23]
9. d 4 d 5.	9. e 6 g 4.	22. b 2 b 4.	22. a 8 b 8.
10. d 1 b 3.	10. c 7 c 6.	23. b 5 a 6.[24]	23. e 5 f 3.
11. a 2 a 4.	11. g 8 f 6.	24. e 1 f 1.[25]	24. f 3 h 2+.
12. d 5 c 6.	12. b 7 c 6.	25. g 2 h 2.	25. c 8 e 7.
13. c 1 d 2.	13. g 4 f 3.	26. e 2 f 3.	26. f 6 e 4.[26]

Digitized by Google

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
27. a 6 d 3.	27. h 6 h 5.	38. b 1 d 2.	38. f 3 f 2.
28. d 2 e 1.	28. h 4 g 6.	39. a 1 f 1.	39. g 7 e 5.
29. f 3 e 4.	29. d 5 e 4.	40. h 2 f 2.[29]	40. h 3 f 2.
30. d 3 e 4.	30. d 8 e 8.	41. c 5 f 2.	41. g 3 h 3+.
31. e 4 d 5.	31. e 8 e 2+.	42. h 1 g 1.	42. f 7 f 5.
32. e 1 f 2.[27]	32. f 4 f 3+.	43. d 2 c 4.	43. e 5 c 3.
33. h 2 h 1.	33. g 5 g 4.[28]	44. f 2 f 4.[30]	44. c 3 d 4+.
34. e 5 h 5.	34. e 2 f 2.	45. f 4 d 4.	45. h 3 g 3+.
35. f 1 f 2.	35. c 7 g 3.	46. g 1 h 1.	46. g 3 h 3+.
36. h 5 c 5.	36. g 6 f 4.	47. h 1 g 1.	47. h 3 g 3+.
37. f 2 h 2.	37. f 4 h 3.	remis.	

Anmerkungen.

[19]) Nach unsrer Ansicht in jetziger Position der beste Zug, welcher den Angriff des Weissen bedeutend schwächt, die Rochade nach der Damenseite einleitet und für den Schwarzen nicht bloss ein rein defensiver Zug ist.

[20]) In Erwartung von a 8 b 8, doch wurde die Rochade übersehen.

[21]) Auf jeden andern Zug folgte c 3 c 4 mit gutem Spiel.

[22]) Um sich durch den Tausch Luft zu machen und seine Steine zu entwickeln.

[23]) Um den Springer f 6, die Deckung des Damenbauern, frei zu machen.

[24]) Das dürfte wegen des folgenden Zuges etwas gewagt erscheinen.

[25]) Das einzig Richtige. Weder Laufer noch König darf nehmen; auf Ersteres geht die weisse Dame verloren, auf Letzteres bekommt Schwarz durch c 8 h 3+. h 3 g 3+. f 6 e 4. ein überwiegendes Spiel.

[26]) Zeitverlust. Es kommt dadurch die weisse Dame, welche zugleich den dreifach angegriffenen cBauer noch einmal decken muss, in's Spiel. Es scheint h 6 h 5 stärker zu sein.

[27]) Das einzig Richtige. Ging der König, so gewann Schwarz durch f 4 f 3.

[28]) Statt dessen g 6 f 4 gab Schwarz ein überaus starkes Spiel, das jedenfalls für Schwarz gewonnen war.

[29]) f 1 f 2 dürfte stärker sein.

[30]) Beiderseits ist die Stellung sehr ängstlich. Weiss droht f 4 b 8 und f 4 g 5; Schwarz zog vielleicht, wenn es Angriff und Spiel noch fortsetzen wollte, am besten b 8 e 8, oder, wenn es auf Gewinn spielen wollte, b 8 f 8. Es konnte dann folgen f 1 d 1, und es war sodann für Schwarz die Hoffnung auf ein schönes remis abgeschnitten. Ueberdiess war auch der weisse Springer nicht fern, die schwarze Dame von ihrem König entfernt, und es drohte auch d 1 d 7. Jedenfalls konnte jedoch noch Weiss dann ein Schach éternel herausbringen; Schwarz zog daher vor, sich nicht auf das Ungewisse einzulassen sondern mit Aufopferung des Laufers durch Schach éternel der Dame die Partie selbst remis zu machen. —

Digitized by Google

Zur gefälligen Beachtung und Berichtigung.

5. In No. 1 der »leichten Aufgaben für Anfänger« (S. 28) ist folgende Bedingung zu ergänzen: der schwarze König soll auf seinem Standfelde e 5 matt gesetzt werden.

6. In No. 3 ebendaselbst fehlen zwei Bauern: ein weisser auf h 5 und ein schwarzer auf h 6.

7. In No. 4 ebendaselbst muss auf dem Felde c 3 statt des weissen ein schwarzer Bauer stehen.

8. In No. 6 der »Aufgaben« — dem Capriccio — (S. 29) muss der weisse Thurm auf c 2 statt c 1 stehen.

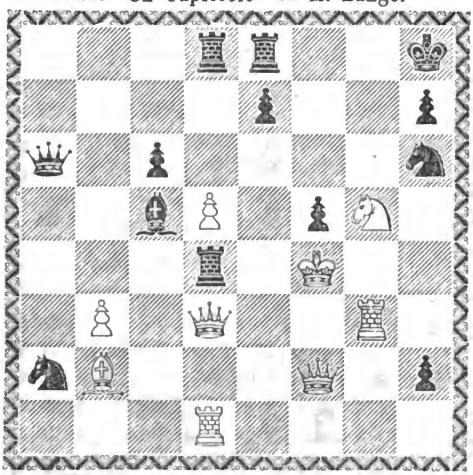
9. In No. 7 der »Aufgaben« (S. 29) muss es heissen: Schwarz macht in sechs Zügen matt.

10. Im vorigen Heft muss S. 19, letzte Zeile das: »Fortsetzung folgt« fehlen, da mit dieser Seite der Aufsatz zu Ende ist.

11. Ebendaselbst S. 28, Zeile 8 lies »25. d 7 f 7.« statt »25. h 7 f 7.«

Aufgaben.

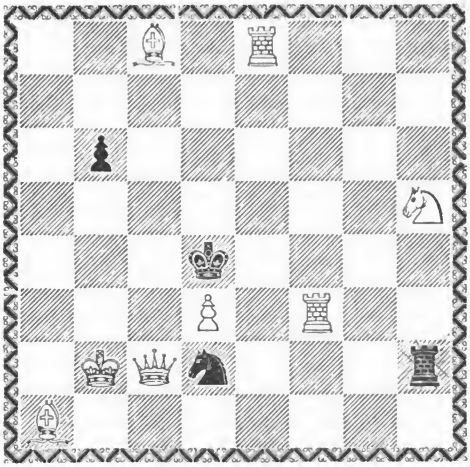
10. Un Capriccio von M. Lange.



Weiss zieht an; — wer gewinnt?
(Diese Aufstellung ist ganz correct.)

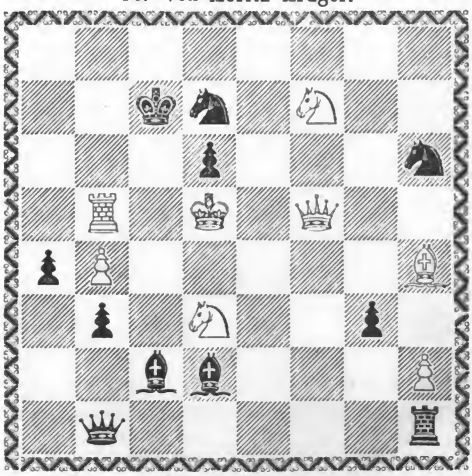
Digitized by Google

11. Selbstmatt von Herrn **Deecke** aus Lübeck.



Weiss zieht an und zwingt Schwarz, in fünf Zügen matt zu machen.

12. Von **Moritz Krüger.**



Weiss macht in vier Zügen matt.

Digitized by Google

Theoretische Aufsätze.

2. Das Zweispringerspiel im Nachzuge.

(Fortsetzung von S. 37.)

Erste Spielart:

Die Harrwitz'sche Vertheidigung.

1. E 2 E 4. / E 7 E 5. 2. G 1 F 3. / B 8 C 6. 3. F 1 C 4. / G 8 F 6. 4. F 3 G 5. / D 7 D 5. 5. E 4 D 5. / C 6 A 5.

6. C 4 B 5 +. 6. C 7 C 6.

Wenn wir uns die Freiheit nahmen, diese Spielart nach dem berühmten Namen eines der stärksten jetzt lebenden Spieler zu bezeichnen, so führen wir als Grund für diese Benennung an, dass dieser Meister diess ganze Spiel, welches seit dem Erscheinen der ausführlichen Monographie Bilguer's unter theoretischen Spielern fast gar nicht mehr vorkam, in neuerer Zeit wieder in Aufnahme brachte und namentlich mit dem Zuge c 7 c 6 etc. nach eigener Äusserung selbst gegen starke englische Meister manchen interessanten Sieg errungen hat. (Siehe darüber Berliner Schachztg. Juni 1848, S. 247 und September 1848, S. 342.) Wenn auch, wie gesagt, die Dekkung des Schachs mit dem Bauer nicht so sicher, wie die mit dem Laufer ist, da letztere doch noch die Wiedereroberung des aufgegebenen Bauern nicht ausschliesst: so entstehen dennoch nach ersterer Deckungsart — der mittels des Bauern — durch das freiere Spiel, welches sich hierdurch für den Vertheidigenden ergiebt, weit interessantere Fortsetzungen und Varianten; auch dürfte selbst, wenn man dem Lauferzuge das sichere Spiel nicht absprechen kann, doch gleichfalls nicht zu läugnen sein, dass die Deckungsart mit dem Bauer zu viel interessanteren Spielen führe. — Weiss ist auf den Bauerzug c 7 c 6 gezwungen, mit dem Bauer d 5 zu nehmen, und

Digitized by Google

Schwarz entgegnet augenscheinlich am natürlichsten mit b 7 c 6; denn a 5 c 6 würde jeden Angriff von Schwarz aufheben. Also:

7. D 5 C 6. 7. B 7 C 6.

Der angegriffene Laufer zieht sich eventuell am besten nach a 4 zurück; doch ist auch noch der Rückzug nach e 2 und f 1 zu betrachten. — Der Rückzug des Laufers auf b 7 c 6 ist die Partie, welche Herr Harrwitz in die Praxis eingeführt hat, und wonach wir diese ganze Variante unseres Spiels benannt haben. Dennoch scheint uns ein anderer Zug anstatt des sofortigen Rückzuges des Laufers noch etwas stärker und der Betrachtung nicht unwerth. Es ist diess der Zug, welcher namentlich in dem Bilguer'schen „Centrum-Gambit" als der stärkste empfohlen wird, nämlich die Dame nach f 3, um den Bauer auf c 6 gegen den feindlichen Damenthurm zu fesseln. Wir wollen daher die Varianten, die sich nach diesem Zug ergeben, nachher ebenfalls betrachten, zuerst aber zu denen übergehen, welche sich nach dem Rückzuge des Laufers ergeben. —

A. Rückzug des Laufers.

Erster Rückzug: nach der A Linie.

8. B 5 A 4.

Die überwiegende Stellung der schwarzen Partie beruht hauptsächlich in der Öffnung der Damenlinie, der Wirksamkeit des freien Damenlaufers und des freien Königsbauern. Der Dame steht das Feld d 4 frei. Hier bedroht sie in vielen Varianten nach Unterstützung durch den Königslaufer auf c 5 zugleich den König und den Laufer a 4. Dem Laufer stehen zwei Linien offen: auf a 6 erschwert er die Rochade, auf g 4 aber steht er besonders stark, namentlich da e 5 e 4 möglich, oder noch stärker, wenn diess schon gezogen ist. Der freie Königsbauer endlich engt, auf e 4 gezogen, das weisse Spiel sehr ein und erschwert die Entwicklung der Damenseite des Weissen. Dieser hat überhaupt keine besonders günstigen Züge; er hat zwar die Königsfiguren herausgebracht, doch sind beide auf sehr ungünstigen Feldern postirt und stehen auf entfernten Enden des Bretts ohne zu nützen und nur den Angriffen des

Digitized by Google

Gegners ausgesetzt. Dazu kommt endlich, dass sämmtliche Damenfiguren des Anziehenden noch fest stehen und schwer zu entwickeln sind. Dennoch leidet auch die schwarze Partie etwas an Gedrücktheit, und es dürfte schwer halten, mit den gegenwärtig im Felde befindlichen Stücken schon einen anhaltenden, nachdrücklichen Angriff wagen zu können. Namentlich steht der schwarze König auf e 8 wegen des freien und vereinzelten Königsbauern (denn der f bauer ist noch durch den Springer gefesselt) unsicher, und die Rochade ist noch nicht vorbereitet. Es droht d 1 e 2 und besonders dann g 5 e 4. — Desshalb möchte es nach allem Diesen am gerathensten erscheinen, für jetzt das Spiel mit dem Zuge des Königslaufers f 8 nach c 5 fortzusetzen. Ausserdem wollen wir dann noch einige andere schöne Züge versuchen, die aber wohl bei richtiger Vertheidigung des Anziehenden Nichts ausrichten werden.

(Fortsetzung folgt.)

Abhandlungen.

1. Fremdes Schachtreiben der Gegenwart.

(Fortsetzung von S. 21.)

Zuerst erschien die Deutsche oder Leipziger Schachzeitung, und bald folgte ihr auch die Berliner Zeitschrift; beide wurden in monatlichen Heften ausgegeben. Der Redacteur der ersteren ist Herr Hermann Hirschbach in Leipzig, während die letztere, herausgegeben von der Berliner Schachgesellschaft, von deren jedesmaligem Vorsteher redigirt wird. Erstere athmet mehr einen wissenschaftlichen Geist, indem in ihr meist nur Partieen über theoretische Spieleröffnungen gegeben werden; letztere ist umfassender und bietet dem Leser mehr Interessantes. Es zeigt sich uns also in Berlin wie in Leipzig ein reges Schachtreiben, und namentlich hat erstere Stadt sehr viele und starke Helden in unserer Kunst aufzuweisen.

Besonders in den verflossenen Jahren, zur Zeit als ein v. Bilguer, Bledow und v. d. Lasa als die ersten Meister in Berlin betrachtet wurden, galt erstere Stadt als Mittelpunkt des deutschen Schachtreibens; namentlich war es die berühmte Berliner Schach-

Digitized by Google

gesellschaft und der grössere Schachclub, welche so viele und glänzende Correspondenzpartieen gegen andere deutsche Schachvereine gewannen. In letzterem bewies sich namentlich der durch seine geistreichen Probleme bekannte Mendheim, ein überaus genialer Spieler, sehr thätig bei Führung derselben. Dennoch dürfte wohl in jeder Hinsicht der damalige Vorsteher der Berliner Schachgesellschaft, der Herr Dr. Bledow, ein geistreicherer und stärkerer Spieler gewesen sein. Vorzüglich hat sich dieser Meister um die Heranbildung jüngerer Spieler verdient gemacht, die sich dann später bedeutenden Ruhm erwarben. Unter diesen sind besonders v. Bilguer und v. d. Lasa bemerkenswerth, — Meister, denen wir unser berühmtestes Schachwerk verdanken. — Auch war es Bledow, welcher die erste Idee zu einer deutschen Schachzeitung anregte, und unter dessen Leitung dann später die Berliner Zeitschrift ihren Anfang nahm. Leider konnte jedoch dieser begeisterte Meister unseres Spieles nur die ersten beiden Hefte seiner Schachzeitung vollenden, indem er noch vor dem Erscheinen des dritten eine Beute des unerbittlichen Todes ward, der schon vor ihm seinen würdigen Schüler, Rudolph v. Bilguer, und seinen ihm gleichstehenden Gegner, Julius Mendheim, dahingerafft hatte. — Ein inniger Verehrer unseres Spiels, besass Bledow wohl die bedeutendste von allen Schachbibliotheken. Sie umfasste gegen 400 verschiedene Werke, die nach seinem Tode, um der Zersplitterung derselben vorzubeugen, von der Berliner Königlichen Bibliothek angekauft wurden, in der sie noch jetzt einen würdigen Platz einnehmen. — Seit Bledow's Dahinscheiden galten als stärkste Spieler in Berlin die Herren Heydebrandt v. d. Lasa, W. Hanstein und nächst diesen Herr Assessor Mayet, welche alle drei gegenwärtig fern von einander und von der Stadt ihres Ruhmes sich aufhalten. Während der erstere dieser Herren jetzt bei der preussischen Gesandtschaft zu Stockholm angestellt wurde, ist seit dem Monate Juli vorigen Jahres der Herr Assessor Hanstein zur grossen Freude aller Magdeburger Schachspieler nach Magdeburg versetzt; Herr Assessor Mayet aber verweilt jetzt in Swinemünde. Längere Zeit Vorsteher der Berliner Schachgesellschaft, war der Herr Assesssor Hanstein

Digitized by Google

der letzte von diesen drei Helden, welche Berlin verliessen, und andere kräftige Spieler, welche schon früher viel für die Berliner Zeitung gewirkt haben, bemühen sich, seinen Platz so gut wie möglich auszufüllen. Namentlich sind es die Herren v. Oppen und Franz, welche das Vorsteheramt der Berliner Schachgesellschaft übernommen haben. Ausser diesen sind als hervorragende Spieler in Berlin die Herren Nathan, Grünbaum, Leow und v. Salpius, ferner Herr Dr. Eliason und Herr Assessor Gubitz bemerkenswerth. Auch zählte noch im vorigen Jahre die Berliner Gesellschaft zu ihren glänzenden Spielern Herrn v. d. Goltz, sowie die Herren Müller und v. Hannecken. Auch diese haben Berlin verlassen müssen, und während Herr Müller jetzt in Torgau angestellt ist, halten sich die beiden anderen Herren in ihrer Garnison, gegenwärtig zu Coblenz, auf. — Dessen ungeachtet zeichnet sich immer noch Berlin durch seine so bedeutenden, wie verschiedenen Schachkräfte aus, und namentlich ist es die Schachzeitung, durch die Berlin den ersten Rang vor allen andern deutschen Städten in der Schachwelt behauptet.

Unter den übrigen deutschen Städten ist es vorzugsweise Leipzig, das an guten und starken Schachspielern reich ist. Besonders hat die Herausgabe der „Deutschen Schachzeitung" auf das dortige Schachtreiben bedeutenden Einfluss geübt. Denn wenn auch schon früher in Leipzig Schachvereine existirten, so zeigt dennoch ein Bericht in der deutschen Schachzeitung, dass damals keineswegs in Leipzig das Schach in so hoher Blüthe wie jetzt gestanden habe. Zwar hat sich in letzterer Zeit der Schachclub zum Gutenberg aufgelöst; doch kommen die stärksten Spieler auf dem Museum und in dem preussischen Hofe zusammen, wo nicht selten sehr interessante Partieen vorfallen. Auch hat sich vor einigen Monaten daselbst ein neuer, junger Schachverein gebildet, welcher unter dem Namen „Augustea" im Café Fiedler seine Zusammenkünfte hält. — Als stärkste Spieler zeichnen sich in Leipzig die Herren H. Hirschbach und Graf Vitzthum v. Eckstein aus. Ersterer ist der Redacteur der deutschen Schachzeitung; des Letzteren Ruhm datirt schon von Paris her, wo er mehre Jahre

Digitized by Google

lang die Praxis der stärksten Meister genossen und sich einen bedeutenden Ruf erworben hat. Ausser den genannten Herren sind noch mehre andere Grössen bemerkenswerth, nämlich Herr I. P. und die Herren Wigand und Windberg. Ersterer ist der Verfasser der in der Leipziger Illustrirten Zeitung erscheinenden Schachartikel und galt vor längerer Zeit als der stärkste Spieler Leipzig's; letztere sind thätige Theilnehmer an den auf dem Museum zu Leipzig vorkommenden Partieen.

Wenn sich so namentlich Berlin und Leipzig in der Schachwelt Deutschlands hervorthun, indem sie deren periodische Literatur begründeten, so zeigen doch so viele deutsche Correspondenzpartieen, dass auch andere Städte Deutschlands in dieser Hinsicht ihre Grössen aufzuweisen haben. Vor allen wollen wir hier Wien, Breslau, Hamburg, Posen etc. erwähnen, wo sich, ausser Schachgesellschaften, auch tüchtige, bewährte Meister vorfinden.

(Fortsetzung folgt.)

2. Schachtreiben der Vergangenheit.

(Fortsetzung von S. 9.)

Es finden sich zwar schon früher mehre alte, das Schachspiel betreffende Manuscripte und einige unbedeutendere Druckwerke vor; dennoch kann man wohl mit Recht behaupten, dass erst Ruy Lopez, sowie sein Vorgänger, der Portugiese Damiano, ein ordentlich zusammenhängendes Werk über das Schach geliefert hat. Letzterer giebt mehre Spieleinfänge aus der Springerpartie, wie z.B. das nach ihm benannte Damiano-Gambit, einige Vorgabespiele und endlich noch eine Anleitung zum Blindlingsspielen. Sein Werk erschien zuerst 1512. Ihm folgte 1560 Ruy Lopez de Segura, ein spanischer Geistlicher, welcher mehre allgemeine Regeln aufstellt, vom Lauferspiel und Königsgambit einige Varianten giebt, namentlich aber über die nach ihm benannte Spielart in der Springerpartie handelt. Sein Vorgänger Damiano hatte statt des Zuges 2. d 7 d 6 den Zug 2. b 8 c 6 in der Springerpartie aufgestellt; dagegen stritt aber Lopez, indem er behauptete, der Weisse könne durch 3. f 1 b 5 einen Vortheil erlangen, indem so die Deckung des angegriffenen

Digitized by Google

Königsbauern bedroht würde. Uebrigens ist das ganze Werk des Ruy Lopez 1616 durch den Herzog August v. Lüneburg-Braunschweig unter dem Namen Gustavus Selenus in das Deutsche übersetzt worden, und auch in diesem Jahrhundert erschien es 1813 zu London, von Sarrat in's Englische übertragen. Diese beiden Schriftsteller sind die einzigen von der Pyrenäischen Halbinsel, welche über das Schach geschrieben haben.

Es folgt jetzt die Zeit der Italiener, welche wir in zwei Perioden scheiden können. Zur ersten Periode gehören die Werke des Salvio 1604, des Gioachino Greco 1615, des Pietro Carrera 1617. — Alexander Salvio, Dr. jur. zu Neapel, hat sich besonders um das Königsgambit und giuoco piano verdient gemacht. Was das Königsgambit betrifft, so ist er der erste, welcher die vielen und mannigfaltigen Varianten des Gambits bearbeitet hat. Selbst ein Spieler von bedeutender Stärke, hat er seine Varianten genau und correct durchgeführt, vorzugsweise aber die Varianten behandelt, welche nach ihm, dem Erfinder, den Namen führen. Wir meinen damit das bekannte Salviogambit, welches entsteht, wenn in dem regelmässigen Springergambit auf den Zug des Laufers nach c 4 der Bauer g 5 ein Feld vorgeht und dann nach den Zügen: 5. f 3 e 5. d 8 h 4. — 6. e 1 f 1 der Königsspringer g 8 f 6 gezogen wird. Uebrigens ist das Werk in der Original-Ausgabe sehr selten; wenigstens in Deutschland kommt es im Buchhandel gar nicht vor.

Diesem folgte bald Gioachino Greco, welcher wegen seines längeren Aufenthalts in Calabrien den Beinamen „der Calabrese" erhalten hat. Er soll ein sehr abenteuerliches Leben geführt haben; unbemittelt, wie er war, hat er sich angeblich in Paris durch sein Spiel ein bedeutendes Vermögen (nach Bilguer: 50,000 Ducaten) erworben. Auch England hat er bereist und ist dann in Indien gestorben. Da er sein Werk nach den in Frankreich gültigen Spielregeln verfasst hat, so war er der erste Italiener, der sich der beschränkten Rochade bediente. Er giebt nur Partieen, jedoch gegen 150 höchst geistreich gespielte, die aber selten über den 24. Zug hinausgehen.

(Fortsetzung folgt.)

Digitized by Google

3. Theorie und Taktik für Anfänger.

(Fortsetzung von S. 41.)

Versteckte Partieen.

Erstes Spiel: (die französische Partie) 1. e 2 e 4. 1. e 7 e 6. — 2. d 2 d 4. 2. d 7 d 5. — 3. e 4 d 5. 3. e 6 d 5. — 4. c 2 c 4. 4. c 8 e 6. — 5. g 1 f 3. etc.

Zweites Spiel: (die Partie des Damenbauern gegen den Königsbauer) 1. e 2 e 4. 1. d 7 d 5. — 2. e 4 d 5. 2. d 8 d 5. — 3. b 1 c 3. 3. d 5 d 8. — 4. d 2 d 4 und Weiss steht besser; ferner: 2. e 4 d 5. 2. g 8 f 6. — 3. f 1 c 4. 3. f 6 d 5. — 4. d 2 d 4. 4. b 8 c 6. — 5. g 1 f 3. 5. c 8 g 4. — 6. c 4 b 5. 6. a 7 a 6. — 7. b 5 c 6. 7. b 7 c 6. — 8. c 2 c 4. — 8. d 5 b 6. 9. c 4 c 5. 9. g 4 f 3. — 10. d 1 f 3. 10. b 6 d 5. — 11. 0 — 0. 11. e 7 e 6. — 12. b 1 c 3; und auch hier steht Weiss besser. Schlecht steht aber Weiss in dieser Variante: 2. e 4 d 5. 2. g 8 f 6. — 3. c 2 c 4. 3. c 7 c 6. — 4. d 5 c 6. 4. b 8 c 6. — 5. d 2 d 3. 5. e 7 e 5, und Weiss steht sehr übel.

Drittes Spiel: (die sicilianische Partie) 1. e 2 e 4. 1. c 7 c 5. — 2. f 2 f 4 oder g 1 f 3. 2. b 8 c 6. — 3. f 1 c 4. etc.

Die Eröffnung mit dem Damenbauer.

1. D 2 D 4.
   D 7 D 5.

Damengambit: 2. c 2 c 4. 2. d 5 c 4. — 3. e 2 e 4. 3. b 7 b 5. — 4. a 2 a 4. 4. c 7 c 6. — 5. a 4 b 5. 5. c 6 b 5. — 6. b 2 b 3. Weiss steht gut. Ferner: 2. c 2 c 4. 2. e 7 e 6. 3. b 1 c 3. 3. g 8 f 6. — 4. e 2 e 3. etc.

1. D 2 D 4.
   F 7 F 5. (guter Zug.)

2. c 2 c 4. 2. e 7 e 6. — 3. b 1 c 3. 3. g 8 f 6. — 4. a 2 a 3. 4. f 8 e 7. — 5. g 1 f 3. 5. 0 — 0. etc.

Digitized by Google

Erster Cursus, zweite Abtheilung.

Allgemeine taktische Regeln.

I. Werth der einzelnen Figuren.

Der Werth der einzelnen Figuren richtet sich nach der Wirkung, die sie, im Verhältniss zu einander, auf die verschiedenen Stellungen der Spiele ausüben. Man kann in dieser Hinsicht den relativen und absoluten Werth der Figuren von einander unterscheiden. Relativ wird gewöhnlich der Werth genannt, welcher durch die Verschiedenheit der einzelnen Figuren in Hinsicht auf Qualität und Quantität bedingt wird; absolut aber ist derjenige Werth, der nur durch die Stellung bedingt wird, wie ihn gerade eine Partie einnimmt. Namentlich hat man hierbei die Qualität der einzelnen Figuren in's Auge zu fassen, während bei jenem Beides betrachtet werden muss. In Hinsicht auf die Qualität kann man sämmtliche Figuren im Schach in zwei Classen theilen. Man hat

1. solche Figuren, welche ganze Linien beherrschen. Diese Classe theilt sich wieder in zwei verschiedene Arten: einmal solche Figuren, die in gerader Linie, sodann Figuren, welche in schräger Linie sich bewegen. Zu ersterer gehört der Thurm, zu letzterer der Laufer, die Dame zu beiden;
2. finden sich Figuren, deren Bewegung zwar auch in bestimmten Linien, aber nur auf ein Feld beschränkt ist. Hier ist wieder ein Unterschied bei der Bewegung, aber ein anderer. Während sich bei der ersten Classe der Unterschied um die Bewegung in sofern drehte, dass jede verschiedene Bewegung ihren eigenen Repräsentanten hatte: so finden sich bei jeder Figur der zweiten Classe zwar sämmtliche Bewegungen der ersten, jedoch mit Bedingungen verknüpft. Zu ihr gehören König und Bauer. Wohl geht der König, durch keine Bedingung verhindert, ein Feld in jeder Linie; aber der Bauer ist an die Bedingung des Ziehens und Schlagens in Hinsicht auf seine Bewegung gebunden.

Wie wir nun die einzelnen Figuren der ersten Classe rücksichtlich der Bewegung unterschieden und, während Laufer zur einen, Thurm zur andern Art derselben gehörte, die Dame die Bewegung beider Arten zusammengenommen hatte: so können wir, indem wir

Digitized by Google

die zweite Classe rücksichtlich einer Bedingung der Bewegung theilten, wieder hier den Springer, wie vorhin die Dame als Inbegriff beider Arten ansehen, d. h. als diejenige Figur betrachten, welche die Eigenschaften der beiden andern in sich vereinigt. Die Figuren der zweiten Classe haben sämmtlich die gemeinsame Eigenschaft, dass sie nach jeder Richtung hin ein Feld ziehen können. Wenn nun der Springer hier — wie bei der ersten Classe die Dame — die doppelte Bewegung hat, d. h. wenn sein Gang der Inbegriff einer Bewegung über zwei Felder — einmal gerade, einmal schräg — von einem Punkt zum andern ist: so bindet sich diese Bewegung an die Bedingung, dass der nächste Punkt, nach dem er sich bewegt, nicht ein benachbartes Feld seines Ausgangspunktes sein darf. Wir wollen nun erst die verschiedenen Figuren jeder Classe unter sich vergleichen und sodann das Charakteristische des Verhältnisses der beiden Classen zu einander näher in's Auge fassen, um sodann daraus über den absoluten Werth der Figuren genügend urtheilen zu können.

(Fortsetzung folgt.)

Correspondenzpartieen.

2. Augustea wider Sophrosyne.

(Fortsetzung von S. 45.)

Leipzig.	Magdeburg.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
16. c 2 d 1.	16. a 8 f 8.	17. d 1 f 3.	17. c 5 d 4.

3. Amsterdam wider London.

(Fortsetzung von S. 45.)

Amsterdam.	London.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
23. d 1 b 2.[1]	23. c 7 d 6.	26. d 2 b 4.	26. a 5 b 4.
24. c 3 d 2.	24. a 5 b 4.	27. Amsterdam hat zu ziehen.	
25. f 2 d 1.	25. d 8 a 5.		

(Fortsetzung folgt.)

Digitized by Google

Gespielte Partieen.

5. Partie.

Muziogambit.

W. Gerchoud. H. M.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e 2 e 4.	1. e 7 c 5.	21. h 2 h 4.	21. g 7 f 8. [38]
2. f 2 f 4.	2. e 5 f 4.	22. h 4 h 5+.	22. g 6 g 7.
3. g 1 f 3.	3. g 7 g 5.	23. d 2 c 3+.	23. f 7 f 6.
4. f 1 c 4.	4. g 5 g 4.	24. c 5 f 5.	24. b 8 d 7. [39]
5. 0 — 0.	5. g 4 f 3.	25. f 5 d 7+.	25. f 8 f 7.
6. d 1 f 3.	6. d 8 f 6.	26. c 3 f 6+.	26. g 7 g 8.
7. e 4 e 5.	7. f 6 e 5.	27. f 6 h 8. [40]	27. f 7 d 7.
8. d 2 d 3.	8. f 8 h 6.	28. e 4 f 6+.	28. g 8 h 8.
9. b 1 c 3. [31]	9. g 8 e 7.	29. f 6 d 7.	29. a 8 d 8.
10. c 1 d 2.	10. c 7 c 6.	30. d 7 c 5.	30. b 7 b 6.
11. a 1 e 1. [32]	11. e 5 c 5+.	31. c 5 e 6.	31. d 8 e 8.
12. g 1 h 1.	12. d 7 d 5.	32. e 1 e 4.	32. h 8 g 8.
13. f 3 h 5.	13. c 5 d 6. [33]	33. g 2 g 4.	33. g 8 f 7. [41]
14. c 4 d 5.	14. d 6 g 6. [34]	34. g 4 g 5.	34. e 8 e 6.
15. e 1 e 7+. [33]	15. e 8 e 7.	35. e 4 e 6.	35. f 7 e 6.
16. h 5 c 5+.	16. c 8 e 6. [36]	36. g 5 h 6.	36. e 6 f 5.
17. d 5 e 6.	17. g 6 g 7. [37]	37. h 1 g 2.	37. f 5 g 4.
18. e 5 c 5+.	18. e 7 e 6.	38. c 2 c 4.	38. g 4 h 5.
19. f 1 e 1+.	19. e 6 f 6.	39. d 3 d 4.	39. h 5 h 6.
20. c 3 e 4+.	20. f 6 g 6.	40. g 2 f 3.	40. h 6 g 5.

remis. [42]

Anmerkungen.

[31]) Gewöhnlich geschieht schon hier c 1 d 2, doch kommt auf die Reihenfolge der beiden Züge nichts an.

[32]) Statt dessen könnte auch c 3 e 4 geschehen, um diesen Springer später auf f 6 zu postiren; doch ist dieser Angriff wohl weniger stark, als der hier angewandte.

[33]) Nur für den ersten Anfänger brauchen wir hier wohl zu erwähnen, dass auf d 5 c 4 die Dame verloren geht.

[34]) Wenn c 6 d 5, so bekommt Weiss einen starken Angriff durch 15. c 3 d 5, nämlich: 15. c 3 d 5. 15. b 8 c 6.—16. d 2 c 3. 16. d 6 g 6. — 17. h 5 g 6. 17. f 7 g 6. — 18. c 3 h 8. 18. c 8 f 8. — 19. d 5 f 4. etc.

Digitized by Google

35) Hätte Weiss statt dessen die Dame nach e 5 gezogen, so folgte von Schwarz 15. 0 — 0.

36) Der beste Zug.

37) Hätte Schwarz statt dessen f7 e6 genommen, so wäre gefolgt e5 h8 und Weiss hätte auch noch den f bauer gewonnen.

38) Schwarz konnte statt dessen verschieden ziehen, z. B. f7 f5, worauf Weiss so fortgefahren wäre: 22. h 4 h 5. 32. g 6 h 5. — (Auf g 6 f 7 gewinnt Weiss durch c 5 f 5) 23. c 5 f 5. 23. h 6 g 5; — und Weiss gewinnt durch g 2 g 4, indem, wenn der König nach h 4 ausweicht, Schwarz durch c 1 e 2; wenn er aber nach h 6 ausweicht, durch e 4 g 5 verliert. —

39) Der einzige Zug, welcher die Partie noch rettet.

40) Nicht gleich d 7 f 7, weil dadurch Schwarz zwei Tempi gewonnen hätte; doch wurde hier der Zug d 7 g 4 übersehen, welcher die Partie sofort entschieden hätte.

41) f 4 g 3 en passant hätte nichts geholfen.

42) Weiss fährt am besten fort mit d 4 d 5. Wenn dann der h bauer vorgeht, so geht der weisse d bauer vor, und Schwarz verliert seine beiden Freibauer gegen den d bauer. Es wurde daher, da es schon ziemlich spät war, bei diesem Zuge die Partie als remise von beiden Seiten abgebrochen.

Leichte Aufgaben für Anfänger.

(Fortsetzung von S. 28.)

5. Von Hermann Muths.

Weiss. K. A 3. — D. B 6. — Lfr. D 1, F 8. — Spr. B 3, F 5. — B. A 2, B 2. —

Schwarz. K. D 3. — D. G 3. — Th. E 3, E 4. — Lfr. A 6. — Spr. C 7, D 5. — B. C 5, D 2. —

Weiss macht in vier Zügen Matt.

6. Von Herrn C. Koch aus Stendal.

Weiss. K. B 4. — D. F 3. — Th. E 7, E 8. — Lfr. D 7. — Spr. C 4, D 3. — B. C 5. —

Schwarz. K. D 5. — D. E 4. — Th. F 5, H 5. — Lfr. G 2. — Spr. G 6. — B. B 6, C 7, D 4. —

Weiss macht in zwei Zügen Matt.

7. Von M. Lange.

Weiss. K. B 5. — D. C 6. — Th. E 4. — Lfr. D 3, H 2. —

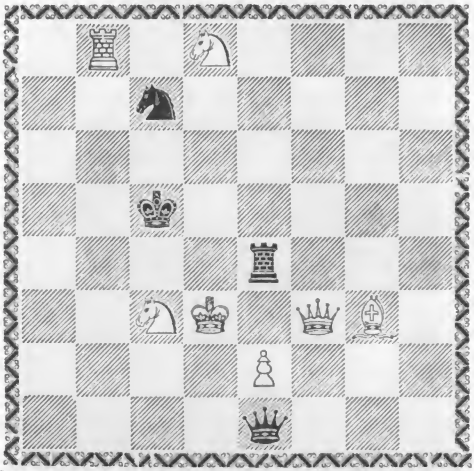
Schwarz. K. F 5. — D. C 3. — Th. E 7. — Lfr. E 2, G 5. — Spr. E 6, F 6. —

Weiss macht in drei Zügen Matt.

Digitized by Google

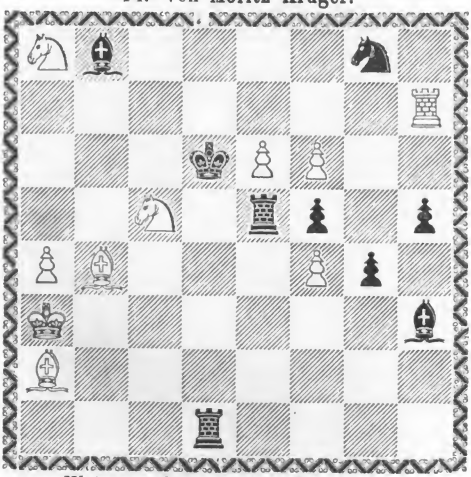
Aufgaben.

13. Selbstmatt von Herrn **H. Pollmächer** in Leipzig.



Weiss zieht an und zwingt Schwarz, in acht Zügen matt zu machen.

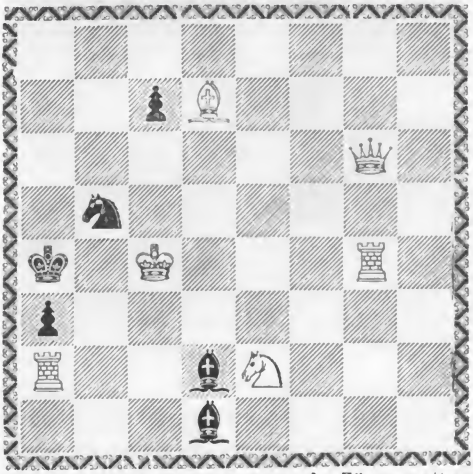
14. Von **Moritz Krüger.**



Weiss macht in drei Zügen matt.

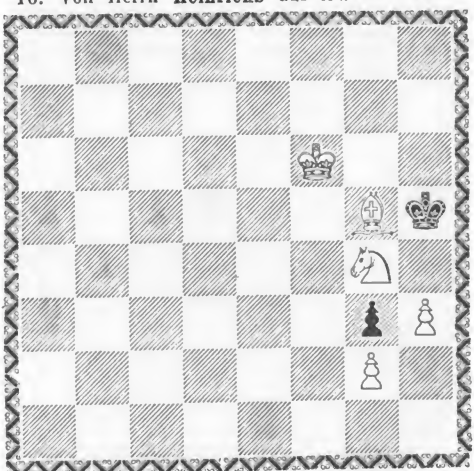
Digitized by Google

15. Selbstmatt von Herrn **H. Pollmächer** in Leipzig.



Weiss zieht an und zwingt Schwarz, in sechs Zügen matt zu machen.

16. Von Herrn **Heinrichs** aus Halberstadt.



Weiss macht in vier Zügen matt.

Digitized by Google

Auflösungen

der im Januarhefte enthaltenen Aufgaben.

1. Nachstehende Lösung ist uns von Herrn C. Koch aus Stendal eingesandt:

Die Stärke der weissen Partie besteht in den beiden vorgerückten Freibauern; Schwarz ist an Figurenzahl dem Weissen überlegen. Da nun überdiess auch Weiss keinen Angriff gegen den feindlichen König ausführen kann, so stösst er am besten die Freibauern vor.

1. Fall: h 6 h 7. Hierauf zieht Schwarz am besten e 1 f 2 oder auch e 2 h 2. Beide Züge drohen Matt. Bei ersterem kann Weiss die drohende Gefahr nicht anders als durch h 2 g 2 + abwenden.

1. Vertheidigung. 2. g 3 f 3. — 3. g 2 f 2 +. 3. e 2 f 2 (stärker als e 3 f 2). — 4. g 4 f 2 +. 4. f 3 f 4, worauf die weisse Partie gewonnen ist, indem h 5 d 1 folgt. — Stärker ist jedoch:

2. Vertheidigung. 2. g 3 f 4. — 3. g 2 f 2 +. 3. e 2 f 2 — 4. g 4 f 2. 4. d 1 h 5. — 5. h 7 h 8 (Dame). 5. e 3 e 2 +. — 6. f 1 g 2. 6. e 2 e 1. (Spr., sonst würde f 2 d 3 + folgen) +. — 7. g 2 h 3. 7. d 4 f 3. — 8. h 8 f 6 + und gewinnt. Am besten ist daher:

3. Vertheidigung. 2. g 3 h 4. — 3. g 2 f 2. 3. e 3 f 2. — 4. h 7 h 8 (Dame). 4. e 2 e 1 +. — 5. f 1 f 2. 5. e 1 e 2 +. 6. f 2 g 1. (Auf f 2 f 1 ist es remis). 6. e 2 e 1 +. (d 4 f 3 + hilft nichts.) — 7. g 1 h 2. 7. e 1 e 2 +. — 8. g 4 f 2. 8. e 2 f 2 +. 9. h 2 g 1, und Schwarz verliert. Falls aber Schwarz 3. e 2 f 2 zog, so folgt 4. g 4 f 1. 4. d 1 h 5. — 5. h 7 h 8 und Weiss gewinnt, wie in 2. Vertheidigung.

Bei letzterem Zuge 1. e 2 h 2 entstehen folgende Spiele: 2. g 4 h 2, weil auf jeden andern Zug Schwarz Matt geben würde. Es folgt nun am Stärksten 2. d 1 h 5, worauf jedenfalls Schwarz in fünf Zügen Matt macht. Uebrigens konnte statt 2. d 1 h 5 auch g 3 h 2 gespielt werden; folgte dann h 7 h 8 (Dame), so zog Schwarz d 4 f 5, worauf das Spiel remis wurde durch 3. d 1 e 2 +. — 4. h 5 e 2 +. 4. e 1 h 4. — 5. h 8 h 4 +. 5. f 5 h 4. — 6. g 6 g 7. 6. h 4 f 5. — 7. g 7 g 8 (Dame). 7. f 5 g 3 +. — 8. g 8 g 3 +. 8. h 2 g 3, indem der weisse Laufer jede Annäherung des schwarzen Königs verhindert.

Digitized by Google

2. Fall: g 6 g 7. Hierdurch bekommt Weiss ein stärkeres Spiel. Schwarz kann wieder, wie früher, e 1 f 2 und e 2 h 2 spielen. Auf ersteres folgt: 2. h 2 g 2+. 2. g 3 h 4.—3. g 2 f 2. 3. e 2 f 2. — 4. g 4 f 2. 4. e 1 h 5. — 5. g 7 g 8 (Dame). 5. e3e2+.—6. f1 g2. Die Spiele stehen gleich. Statt 3. g2 f2 konnte von Weiss 3. g2h2 gezogen werden; und wenn nunh4g5 folgt, gewinnt Weiss durch g 7 g 8 (Dame). — Zog aber Schwarz 1. e 2 h 2, so folgte 2. g 4 h 2. 2. g 3 h 2; — da g 7 g 8 + droht, worauf Weiss wieder durch h 5 e 1 gewinnt. Es konnte jedoch Schwarz statt 2. g 3 h 2 besser 2. e 3 e 2+ ziehen, auf 3. h5e2 mit 3. d1e2 Schach geben und dann auf 4. f1g1 den Laufer nach c4 ziehen, worauf jedoch Weiss durch h6h7 wieder gewinnt.

2.

1. c4d5. 1. e2c4.—2. e4c5+. 2. d6c5.—3. e1e6 + und Matt.

3.

1. e6f7+. 1. g8h7.—2. f7f8 (Spr.)+. 2. h7h8. — 3. h4g6+.
3. h8g8.—4. d5d6+. 4. d1d5.—5. c3d5+ und Matt.

4.

1. d7f6. 1. a4c2.—2. d4a7. 2. a8a7.—3. e7e8+. 3. e6f8.—
4. e 8 f 8+ und Matt.
2. e6f8.—3 e7h7+. 3. c2h7.—4. a7g7+ und Matt.
2. a8—.—3. e7h7+. 3. c2h7.—4. a7h7+ und Matt.
2. e6c7.—3. a7a8+. 3. c7a8.—4. e7e8+ und Matt.
1. g4f6. — 2. d4f6+. 2. h8g8. — 3. f6f7+. 3. g8h8.—
4. f7h7 + und Matt.

5.

1. e3c5. 1. c4c5. —2. d7d4++. 2. a4a3.—3. d4a4+ u. Matt.
1. c4h4+.—2. d7h7+. 2. a5c6.—3. e8c6+ u. Matt.
1. e1c3+.—2. d7g7+. 2. a5c6.—3. e8c6+ u. Matt.

Zur gefälligen Beachtung und Berichtigung.

12. In Nr. 11 der »Aufgaben« (S. 48.) muss der schwarze Thurm auf h 1 statt h 2 stehen.

Druck und Papier von E. Baensch jun. in Magdeburg.

Digitized by Google

Theoretische Aufsätze.

2. Das Zweispringerspiel im Nachzuge.

(Fortsetzung von S. 51.)

Erster Angriff:

8. F 8 C 5.

Jetzt ist die Rochade vorbereitet, der Punkt f 2 angegriffen, und es droht d 8 d 4. Die beiden einzig richtigen Gegenzüge des Weissen sind 9. 0 — 0 und 9. d 1 e 2. Auf 9. c 2 c 3, um den Zug der Dame nach d 4 direct zu hindern, die Gabel b 2 b 4 und das Vorrücken des Damenbauern vorzubereiten, folgt: 9. c 5 f 2+. — 10. e 1 f 2. 10. f 6 g 4+. — etc. und auf d 2 d 3, um den Springer zu decken, folgt ebenfalls 9. c5f2+ und 10. d 8 d 4, oder noch stärker 9. d 8 d 4. — Auf 9. b 1 c 3 endlich, um den Laufer zu decken, folgt dasselbe Spiel, wie auf 9. c 2 c 3. Es erscheint daher am Zweckmässigsten für den Anziehenden, in gegenwärtigem Stande entweder zu rochiren, oder mit der Dame auf e 2 zu decken.

A) Die Rochade.

9. 0 — 0. 9. . . . .

Die fernere Fortsetzung des Angriffs, welcher namentlich auf die beengte weisse Dame und überhaupt auf den ganzen rechten Flügel des Weissen geführt wird, lässt sich am stärksten auf dreierlei Weise einleiten. Es ist diess einmal 9. h 7 h 6, sodann 9. c 8 g 4 und 9. f 6 g 4. Ausserdem kann Schwarz das Spiel noch weniger stark durch 9. 0 — 0 und 9. e 5 e 4 fortsetzen.

a) Erste Fortsetzung: 9. h 7 h 6.

Der Springer zieht sich augenscheinlich am besten nach f 3 zurück (auf e 4 steht er en prise, und auf h 3 würde für Weiss durch 10. c 8 h 3 ein böser Doppelbauer entstehen, und der König

Digitized by Google

sehr entblösst werden); es ergiebt sich dann folgendes Spiel: 9. 0—0. 9. h 7 h 6.—10. g 5 f 3. 10. e 5 e 4.—11. d 1 e 2. 11. 0—0.—12. f 3 e 1. 12. c 8 g 4.—13. e2 a6. 13. g4 c8. — 14. a 6 e 2. 14. c 8 g 4.—partie remise. Zog Weiss im 11. Zuge den Springer nach e 5 (denn auf 11. f3 e1 folgt 11. c8 g4) so folgte 12. d 8 d 5, und Schwarz gewann den Springer. Hätte aber Weiss 11. d 1 e 1 gezogen, so folgte 0 — 0 und Schwarz gewann ebenfalls den Springer. — Schwarz brauchte jedoch nicht in das Remis einzugehen; er konnte z. B. 12. a 7 a 6 ziehen, worauf sich folgendes Spiel ergeben könnte: 12. a7a6.—13. d2d3. 13. c 8 g 4. — 14. e 2 d 2. 14. d 8 b 6. — 15. b 1 c 3. (d 3 e 4 statt dessen ist gar Nichts werth, wie man bei näherer Untersuchung leicht einsehen wird.) 15. f 8 e 8, wodurch Schwarz das überwiegende Spiel erhält, indem das mächtige e 4 e 3 droht. Dennoch konnte Weiss diese ganze Variante vermeiden, wenn er im 13. Zuge den allerdings sehr defensiven und anscheinend Verzögerungszug 13. h 2 h 3 wählte, wodurch indess der Angriff von Schwarz nicht wenig geschwächt wird. — Es erscheint daher am Zweckmässigsten, statt 12. a 7 a 6 sogleich 12. d8b6 zu ziehen; folgte nun d 2 d 3, so ergiebt sich dasselbe Spiel von vorhin, worin jedoch Schwarz jetzt ein wesentliches Tempo gewonnen hat, welches den Angriff nicht unbeträchtlich verstärkt, der z. B. auf folgende Weise die Partie entscheiden kann: 12. d 8 b 6. — 13. d 2 d 3. 13. c8g4.—14. e 2 d 2. 14. f 8 e 8.—15.d3 e4. 15. f 6 e 4. — 16. d 2 f 4. 16. e 4 f 2, — und Schwarz gewinnt. (Weiss konnte im 15. Zuge zwar noch anders ziehen, doch hilft diess Nichts. Auf 15. h 2 h 3 z. B. folgt e 4 e 3 und auch g 1 h 1, wie andere Züge, gestalten das Spiel für Weiss nicht günstiger, indem stets 15. e 4 e 3 droht.)—Folgte aber 13.h2h3, so fährt Schwarz mit 13. c 8 a 6. — 14. d 2 d 3. 14. f 8 e 8 fort, wodurch er mindestens seinen Bauer wieder bekommt und die Qualität gewinnt, daneben aber stets seinen Angriff behält. — Es kann zwar Weiss jetzt sehr verschieden ziehen, als 15. c 1 e 3, b 1 c 3 etc.; Schwarz wird jedoch stets, wo nicht mehr, so doch wenigstens die eben erwähnten Vortheile erlangen. — —

Digitized by Google

b) Zweite Fortsetzung: 9. c 8 g 4.

Die Dame muss sich nun nach e 1 zurückziehen, worauf am besten 10. d 8 d 4 folgt (indem auf die Rochade die Dame ungefährdet den Königsbauer nehmen kann): 11. a 4 b 3. 11. 0—0. — Es konnte hier auch 11. a 5 b 3 oder h 7 h 6 geschehen, welche beiden Fortsetzungen den Weissen, sofern er nicht richtig fortfährt, in eine üble Lage bringen können: einmal 11. a 5 b 3. — 12. a 2 b 3. 12. h 7 h 6. — 13. g 5 f 3. 13. g 4 f 3. — 14. g 2 f 3. 14. 0 — 0 mit sehr gutem Spiel für Schwarz, indem d 4 h 4 und h 4 h 3 droht. Weiss musste jedoch in dieser Variante statt 13. g 5 f 3 den ungleich stärkeren Zug 13. a 1 a 4 thun, wodurch der Schwarze ein etwas gedrücktes Spiel erhält. Zweitens 11. h 7 h 6. — 12. g 5 f 3. (Auf b 3 f 7 oder g 5 f 7 verliert Weiss einen Officier.) 12. g 4 f 3. — 13. g 2 f 3. 13. d 4 f 4. — 14. e 1 e 2. (Auf d 2 d 3 folgt: 14. f 4 f 3. — 15. e 1 a 5. 15. f 3 g 4+. etc. partie remise.) 14. c 5 d 6. — 15. d 2 d 3. 15. f 4 h 4. — 16. g 1 g 2. 16. 0 — 0, und Schwarz erhält einen nicht üblen Angriff auf den entblössten weissen König. Aber auch diese ganze Variante konnte Weiss vermeiden, wenn er 12. c 2 c 3 zog, wodurch Schwarz ein bedrängtes Spiel erhält.

Kehren wir jetzt zu der Variante zurück, wo Schwarz auf 11. a 4 b 3 die Rochade wählte. Es kann nur von Weiss mit 12. d 2 d 3 fortgefahren werden (da auf 12. c 2 c 3 das Spiel sich z. B. so fortsetzte: 12. d 4 d 3. — 13. e 1 e 5. 13. c 5 f 2+. — 13. f 1 f 2. 14. a 8 e 8. — 15. e 5 —. 15. e 8 e 1 und gewinnt); darauf erhält Schwarz durch 12. g 4 f 5, oder noch besser 12. f 6 h 5 keinen üblen Angriff, der, z. B. wie in folgender Partie, die in letzter Zeit gespielt ist, fortgesetzt wird: 12. d 2 d 3. 12. f 6 h 5. — 13. b 1 c 3. 13. f 7 f 5. — 14. h 2 h 3. 14. h 5 g 3. — 15. h 3 g 4. 15. g 3 f 1. — 16. e 1 f 1. 16. f 5 g 4. — 17. g 5 e 6. 17. d 4 f 2+ mit besserem Spiel. Auf 17. c 3 e 4 folgt 17. g 4 g 3 mit ebenfalls gutem Spiele. Es bleibt uns nun noch übrig, die Züge zu betrachten, welche Weiss auf 10. d 8 d 4 statt 11. a 4 b 3 thun kann. Am besten erscheint 11. b 1 c 3, worauf Schwarz rochirt. Dann kann Weiss

Digitized by Google

12. d 2 d 3 ziehen, worauf Schwarz durch 12. c 5 b 4 das bessere Spiel erhält; oder es kann auch Weiss 12. g 5 e 4 ziehen, worauf 12. f 6 d 7 mit ebenfalls gutem Spiel für Schwarz folgt.

(Fortsetzung folgt.)

Abhandlungen.

1. Fremdes Schachtreiben der Gegenwart.

(Fortsetzung von S. 54.)

Wenn sich auch Wien gegenwärtig nicht durch solche Koryphäen des Schachspiels, wie einst zur Zeit eines Allgaier, auszeichnet; ja, wenn dort selbst zur Zeit nicht einmal ein besonderer Schachclub existirt: so zählt es dennoch seine bedeutenden Helden, die manchem der gepriesenen, französischen und englischen Heroen die Spitze bieten können, und diese haben allerdings einen Versammlungsort, wo sie sich täglich treffen und im Spiele gegenseitig ihre Kräfte stählen. Es ist dieser Versammlungsort das bequem eingerichtete Neuner'sche Kaffeehaus, und die Kämpfer dort sind namentlich die Herren: Jenay, Matschego, Studinetzky und v. Perényi. Erstgenannter Herr ist ein Pole, der sehr originell spielt; der zweite dieser Herren spielt sehr durchdacht, indem er als Vertheidiger ein sehr sicheres, als Angreifer aber ein sehr kühnes Spiel führt; Herr v. Perényi endlich hat sich namentlich um das Spiel aus dem Gedächtniss Verdienste erworben, indem er eine bekannte „Mnemonik des Schachspiels" herausgegeben. Ausserdem sind noch die Herren Hampe, welcher zwar nur sehr selten jenen Versammlungsort besucht, Herr C. de Santo Vito, welcher die letzten Auflagen des Allgaier'schen Lehrbuchs besorgt hat, und endlich die Herren Somszich und Wittholm als sehr starke Schachspieler in Wien zu erwähnen. Leider haben sich die letztgenannten Herren mehr oder weniger von der Praxis zurückgezogen, und nur Herr Hampe spielt noch zuweilen einige Partieen. —

Viel Aehnlichkeit mit den Wiener Schachzuständen haben die in Pesth. Auch hier existirt kein Schachclub mehr, da die Pesther

Digitized by Google

Gesellschaft, welche in den Jahren 1843 und 1844 den Pariser Schachclub in zwei glänzend durchgeführten Partieen besiegte, leider schon seit einigen Jahren sich aufgelöst hat. Dennoch finden dort jetzt noch öfters sehr geistreiche Partieen Statt, indem drei anerkannte Meister — die Herren: Szen, Grimm und Löwenthal — die Zierden des Schachspiels in Pesth sind. Besonders aber müssen Szen und Löwenthal unter den ersten Spielern unserer Zeit genannt werden. Während das Spiel des Herrn Löwenthal mehr in der Eröffnung seinen Glanz hat, zeichnet sich dagegen das seines berühmten Freundes, des Herrn Szen, durch seine herrlichen Combinationen im Endspiel aus.

(Fortsetzung folgt.)

2. Schachtreiben der Vergangenheit.

(Fortsetzung von S. 55.)

Auch Don Pietro Carrera hat mehre Schachwerke verfasst, und besonders bemerkenswerth davon ist seine Abhandlung über das Schachspiel in acht Büchern, welche 1617 erschien und 1822 von Lewis in's Englische übersetzt worden ist. Man schätzt diess Werk höher, als das des Damiano und Lopez, aber von dem des Salvio soll es doch noch übertroffen werden. Carrera starb 1647, im Alter von 76 Jahren. —

Weit glänzender und reichaltiger zeigt sich dagegen die zweite Epoche (1750 — 1800) der Italienischen Schach-Literatur und diess um so mehr, als die Helden derselben: Ercole Del-Rio, Giambatista Lolli und Ponziani — Namen, die jeder Jünger des Schach mit Bewunderung ausspricht — sich mit dem Koryphäen der französischen Literatur in einen wissenschaftlichen Streit einliessen. Während die Theorie der Italiener sich namentlich auf die gute Führung der Officiere richtete, stützte der Hauptrepräsentant der französischen Schach-Literatur, André Danican Philidor, die richtige Führung jeder Partie auf die gute Benutzung der Bauern, indem er sie allein für die Seele des Schachspiels erklärte. Aus diesem Gesichtspunkte muss man denn auch die Werke dieser verschiedenen Autoren betrachten. Ercole Del-Rio gab

Digitized by Google

zuerst zu Mailand im Jahre 1750 ein kleines Werk über mehre Anfangs- und einige Endspiele heraus; späterhin jedoch erschien davon eine verbesserte und bedeutend vermehrte Auflage, welche von seinem Freunde Lolli durchgesehen und besorgt wurde. Fast zu derselben Zeit erschienen zu Bologna 1763 „die theoretisch-praktischen Betrachtungen von Giambatista Lolli." Unter den sehr weitläufig und genau bearbeiteten Eröffnungen zeichnet sich besonders das Springerspiel aus, von dem leider wegen Anwendung der freien Rochade*) für uns Mehres unbrauchbar ist. Eben so genau sind die regelmässigen Endspiele bearbeitet, welche nebst hundert künstlichen Endspielen den Schluss des ganzen Werks bilden. Ausserdem enthält dasselbe noch eine Einleitung in das Schach und die Gesetze desselben, sowie endlich eine Kritik des Philidor, welche dieser Meister über das Werk des Del-Rio geschrieben hatte. Jedenfalls gehört Lolli's Schrift zu den berühmtesten ihrer Zeit, und nur das Werk des Ponziani kann ihr an die Seite gesetzt werden. Das eben so ausführliche, wie geistreich durchgeführte Werk dieses dritten modenesischen Schriftstellers enthält, ausser sehr praktischen Regeln, noch eine ganz genaue Ausarbeitung der Eröffnungen, worunter sich besonders das guioco piano und das Königsgambit auszeichnen; sodann giebt er in dem letzten Theile seines Werkes die bedeutendsten regelmässigen Spielendungen nebst 50 künstlichen Endspielen, welche, sowie die Eröffnungen, mit grosser Eleganz und Correctheit bearbeitet sind.

Sämmtliche genannte Schriftsteller Italiens befolgten streng die Theorie der Figurenangriffe und zogen die raschen, schnell entschiedenen Partieen stets den langsamen Bauernspielen vor. Hiermit trat indessen in Widerspruch der Held des 18. Jahrhunderts François-André Danican Philidor, welcher — der grösste Meister seiner Zeit — auch bis jetzt von Niemand erreicht, die stärksten

*) Die freie Rochade besteht darin, dass der Spieler die Freiheit hat, seinen König und Thurm auf beliebige Felder, inclusive der von den diesen Steinen ursprünglich eingenommenen, zu stellen, wenn nur der König auf die andere Seite des Thurmes gesetzt wird. (Blg. S. 7.)

Digitized by Google

Gegner unter seinen Zeitgenossen ohne Ansicht des Brettes schlug. Geboren zu Dreux am 7. September 1726, verlebte er schon seine Jugendzeit bei dem sehr bedeutenden Schachspieler Légal, so dass bereits im Jahre 1749 die erste Ausgabe seines Werkes: „Analyse du jeu des Echecs“ erschien, worin er den Zweck seines Werkes in folgenden Worten auseinandersetzt: „Mein Hauptzweck ist der, mich durch eine neue Theorie zu empfehlen, von der noch Niemand Gebrauch gemacht, oder die noch Niemand anzuwenden gewusst hat: ich meine, mit den Bauern gut zu spielen; — sie sind die Seele des Schach, — sie sind es, welche einzig und allein Angriff und Vertheidigung ausmachen, und von ihrer guten oder schlechten Führung hängt wesentlich der Gewinn oder Verlust der Partie ab.“ Dieser Theorie zufolge stellt er die Lauferpartie als die richtigste auf; dieser Theorie zufolge verwirft er die Springerpartie, da jene die Führung der Bauernpartie erleichtert, (indem einmal die Läufer auf c 4 und c 5 nicht die c Bauern verstellen, sodann aber auch die Läufer wegen gleicher Schlagweise mit den Bauern denselben zur Festsetzung auf die Mitte förderlich sind) und in der Springerpartie einerseits der Bauer f 2 am Vorrücken gehemmt wird, sodann aber auch der Nachziehende auf 2. g 1 f 3 durch 2. d 7 d 6 ein besseres Spiel bekommen solle. — In dieser Weise tritt also Philidor den Annahmen der Italiener gänzlich entgegen, und nur einer späteren Zeit war es vorbehalten, die Leistungen der Meister beider Nationen gehörig zu würdigen und das Beste aus ihren Schriften zu einer gemeinsamen Theorie zusammenzustellen. Dessen ungeachtet steht Philidor als praktischer Meister den Spielern aller Zeiten voran, und auch aus seinen Schriften kann mancher Anfänger vieles Gute und selbst für unsere Zeit Anwendbare lernen.

(Fortsetzung folgt.)

---

3. Theorie und Taktik für Anfänger.

(Fortsetzung von S. 58.)

Der Gang des Thurmes ist stets gleichmässig; er beherrscht von jedem Punkte des Schachbretts, wenn nicht durch andere Figuren behindert, 14 Felder und dient dazu, ganze freie Linien zu

Digitized by Google

beherrschen, wo er einmal, verdoppelt, zum Angriff, sodann dazu dient, in Rücksicht auf den feindlichen König Linien abzuschneiden und ihn von gewissen Punkten abzuhalten, um die sich der Endzweck des Spiels dreht. Was endlich seine Kraft in Bezug auf das Matt betrifft, so ist er allein mit Hülfe des Königs fähig, den blossen feindlichen König auf jedem beliebigen Randfelde des Bretts zum Matt zu zwingen. Ganz entgegengesetzt ist die Bewegung des Laufers. Nur auf eine Farbe beschränkt, beherrscht er, allein auf der Mitte des Bretts, eben so viel Felder, wie der Thurm, und mit jedem Felde näher dem Rande verringert sich seine Kraft um ein Feld. Er ist daher in Bezug auf den relativen Werth weit schwächer, als der Thurm, da er allein mit dem Könige nicht vermag, den blossen feindlichen König matt zu setzen, beide Läufer zusammen jedoch das Matt nur in der Ecke und dem ihr auf dem Rande benachbarten Felde erzwingen. Man tauscht daher gewöhnlich mit Vortheil einen Thurm gegen einen Laufer ein. Dennoch müssen wir auch die absolute Wichtigkeit des Laufers noch näher in's Auge fassen. Weit gewandter als der Thurm, kann er nicht so leicht gefesselt werden und gelangt auch schon desswegen weit eher in's Treffen, bevor der ungelenke Thurm selbst nur durch die Rochade in Thätigkeit kommen kann. Dazu kommt noch, dass er gleiche Schlagweise mit den Bauern hat, und dass ein weit vorgerückter Bauer, durch einen Laufer (gegenseitig) gedeckt, das feindliche Spiel sehr beengen kann. Endlich dient er besonders auch dazu, in schräger Linie leichtere Figuren gegen höhere oder gegen ungedeckte zu fesseln und steht in dieser Hinsicht dem Thurm ganz gleich, indem noch dazu sein Angriff weniger offen ist, als der des Thurmes.

Aus allen diesen Rücksichten kommt der Spielwerth des Laufers dem des Thurmes fast gleich, und die besonderen Stellungen einer Partie müssen die Nothwendigkeit eines Abtausches ergeben, da es bei diesen Figuren weniger vorkommt, auch ohne Nothwendigkeit zu tauschen, indem am Ende einer Partie der Thurm gewöhnlich wichtiger, als ein Laufer ist, die Thürme aber oft erst beim Endspiel mit in's Treffen kommen, und indem man bei einem

Digitized by Google

gebotenen Abtausch dieser Figuren, wenn dem Spieler nicht gerade die Kraft eines Laufers lieber ist, stets den Thurm, welcher doch beim Endspiel weit kräftiger ist, gegen den Laufer einwechseln wird. —

Beide Bewegungen — die des Thurmes, wie des Laufers — sind in der Hauptfigur des Spieles vereinigt, nämlich in der Dame. Diese beherrscht auf der Mitte eines leeren Brettes 27 Felder und kommt somit der gesammten Kraft des Thurmes und Laufers mit dem Unterschiede gleich, dass in ihr diese ganze Kraft stets vereinigt ist; sie also mit Einem Zuge dahin gelangt, wozu Laufer und Thurm zwei nöthig haben. Dennoch haben wieder dagegen Thurm und Laufer den Vorzug, denselben Punkt zweimal anzugreifen, was die Dame nur einmal vermag. Erstere Eigenschaft der Dame ist jedoch bedeutender als letzterer Nachtheil. Man nimmt daher gewöhnlich an, dass die Dame etwas stärker sei, als Thurm und Laufer zusammen, und zwar schon aus dem Grunde, da der eine Laufer nur Eine Farbe in schräger Linie, die Dame jedoch in schräger Linie beide Farben bestreichen kann. Aus diesen Gründen schätzt man die Dame gewöhnlich zwei Thürmen gleich, während man Thurm und Laufer nebst einem Bauer ungefähr für eben so stark hält.

Unter den Figuren der zweiten Klasse ist, wenn wir nur den relativen Werth in's Auge fassen, der König die bedeutendste. Abstrahirt man von dem Grundsatz, dass der König nicht geschlagen werden darf, so hat er durch die Kraft seines Ganges noch einen um etwas stärkeren Werth, als der Thurm, wäre also in dieser Hinsicht der zweite Officier, eine Kraft, welche man besonders beim Endspiel, wenn nur noch Thürme und Bauern auf dem Brette sind, leicht einsehen kann.

(Fortsetzung folgt.)

Digitized by Google

Correſpondenzpartieen.

1. Shrosyne wider Hrn. Assessor Hanstein.

(Fortsetzung von S. 13.)

Diese Partie, welche von unserem Gegner im 38. Zuge durch ein Schach éternel beendigt ist, bietet in ihren letzten Zügen einige interessante Momente, welche wir hier näher besprechen wollen:

Weiss.	Schwarz.
24. F 3 G 3.	24. H 2 H 1.
25. G 3 G 2.	25. H 1 G 1.
26. F 1 G 1.	

Der Zweck dieses Zuges erhellt aus dem folgenden 28. Zuge von Weiss.

	26. 0—0—0.
27. G 2 F 3.	27. D 8 F 8.

Die fernere Fortsetzung des Spieles dreht sich namentlich um das Vorrücken des Bauern f 4, zu dessen Verhinderung die Züge d 8 f 8 und h 7 f 7 geschahen.

28. G 1 H 1.	28. H 7 F 7.
29. F 4 F 5.	

Dieser Bauer geht ungedeckt vor und wird aufgegeben, um dem Weissen ein freieres Spiel und den Angriff zu verschaffen.

	29. E 6 F 5.
30. G 4 F 5.	

Statt dessen wäre h 3 g 2 etwas stärker gewesen, indem dadurch Weiss den Angriff und ein sehr gutes Spiel bekommen hätte, auch vor der Hand der etwas störende Zug e 7 g 5 nicht möglich war.

	30. D 7 F 5.
31. H 3 G 2.	31. E 7 G 5.

Die Lage von Weiss war jetzt sehr schwierig. Es drohte g 5 d 2, ferner f 5 d 3+. Um daher weder einen Officier, noch den Angriff zu verlieren, wählte Weiss den Zug des Laufers nach g 3.

32. F 2 G 3.	32. F 5 D 3+.
33. E 2 D 1.	33. F 7 E 7.
34. F 3 D 5.	

Digitized by Google

Weiss mochte den angegriffenen Springer nicht ziehen; die Dame durfte nur nach g 4, worauf Schwarz durch d 3 f 5 gewonnen hätte; es war daher nur noch möglich, den Bauer d 5 zu nehmen, um zum Angriff gegen den feindlichen König zu rücken, im Falle die feindliche Dame aus der Nähe ihres Königs ging.

	34. G 5 D 2.
35. D 1 D 2.	35. E 7 G 5+.
36. D 2 D 1.	36. G 5 G 4+.

Schwarz durfte den Laufer nicht nehmen, weil er dann selbst verloren gewesen wäre. Man sehe: 36. g 5 g 3. — 37. d 5 e 6+. 37. c 8 d 8. — 38. e 6 d 6+. 38. d 8 e 8. — 39. g 2 c 6+. 39. b 7 c 6. — 40. d 6 c 6+. 40. e 8 f 7. — 41. c 6 d 7+. 41. f 7 g 8. — 42. d 7 h 7><. Da sich auch sonst für Schwarz nichts wesentlich Gutes darbot, indem die beiden vereinten Läufer von Weiss sehr mächtig stehen, die feindliche Dame in der Nähe ihres Königs ist, und auch der freie Thurm von Weiss auf h 7 mitspielen kann: so wählte Schwarz das Remis — ein Endresultat, welches bei einer solchen Partie auffallend erscheinen könnte, wenn man nicht bedenkt, dass die Partie zu einer Zeit begonnen wurde, wo die Theilnehmer an derselben einmal selbst noch nicht genug Uebung besassen, sodann aber auch ihnen Theorie und Praxis einer solchen Partie gänzlich fremd waren. — Endlich muss man auch noch die aussergewöhnliche Stärke des Gegners in die Wagschaale legen. —

2. Augustea wider Sophrosyne.

(Fortsetzung von S. 58.)

Leipzig.	Magdeburg.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
18. d 2 e 4.	18. f 6 a 6.	20. e 4 c 5.	20. d 7 d 6.
19. c 1 d 2.	19. d 4 b 2.	21. Leipzig hat zu ziehen.	

3. Amsterdam wider London.

(Fortsetzung von S. 58.)

Amsterdam.	London.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
27. d 1 f 2.	27. d 5 b 6.	27. c 2 c 3.	28. b 4 c 3.

(Fortsetzung folgt.)

Digitized by Google

Gespielte Partieen.

6. Partie.

Centrumgambit.

M. L. Hr. P — s.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e 2 e 4.	1. e 7 e 5.	18. h 2 h 3.	18. g 4 e 5.
2. d 2 d 4.	2. e 5 d 4.	19. d 2 c 3.	19. h 8 h 5.
3. f 1 c 4.	3. f 8 c 5.[43]	20. g 5 e 4.	20. c 5 b 6.
4. c 2 c 3.	4. d 4 c 3.	21. a 1 d 1.	21. a 8 e 8.
5. c 4 f 7+.	5. e 8 f 8.	22. g 1 h 1.	22. e 5 g 4.
6. f 7 g 8.	6. h 8 g 8.	23. e 4 g 3.	23. h 5 h 7.
7. e 4 e 5.	7. d 7 d 6.	24. h 1 g 1.	24. g 4 e 5.
8. b 1 c 3.	8. c 8 e 6.	25. f 1 e 1.	25. e 8 f 8.
9. g 1 f 3.[44]	9. b 8 c 6.	26. e 1 e 5.[46]	26. b 6 f 2+.
10. f 3 g 5.	10. d 8 e 7.	27. g 1 h 2.	27. d 7 c 6.
11. c 3 d 5.	11. e 6 d 5.	28. e 5 g 5.	28. f 2 e 3.
12. g 5 h 7+.	12. f 8 e 8.	29. g 5 g 7.	29. h 7 g 7.
13. d 1 d 5.	13. e 7 e 5+.	30. c 3 g 7.	30. f 8 g 8.
14. d 5 e 5.	14. c 6 e 5.	31. g 3 f 5.	31. e 3 f 2.[47]
15. 0 — 0.	15. e 8 d 7.	32. f 5 e 7+.	32. c 6 d 7.
16. c 1 d 2.	16. g 8 h 8.	33. e 7 g 8.	33. Verloren.
17. h 7 g 5.	17. e 5 g 4.[45]		

Anmerkungen.

[43]) Das Correcte ist f 8 b 4 +.

[44]) d 1 f 3 möchte stärker sein.

[45]) h 8 h 6 und darauf a 8 h 8 dürfte viel stärker sein.

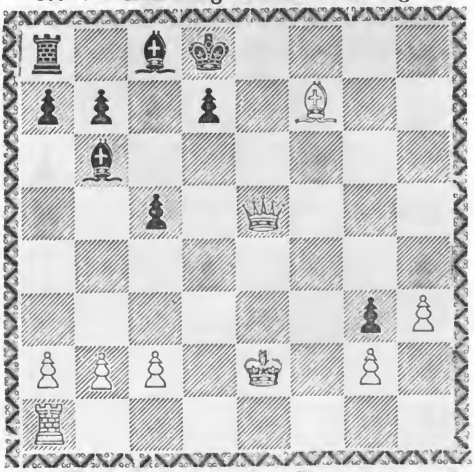
[46]) Hierauf war Schwarz verloren.

[47]) Dieser schöne Zug, welcher auf Absperrung des feindlichen Königs berechnet war, liess leider den Schwarzen das drohende f 5 e 7 + übersehen.

Digitized by Google

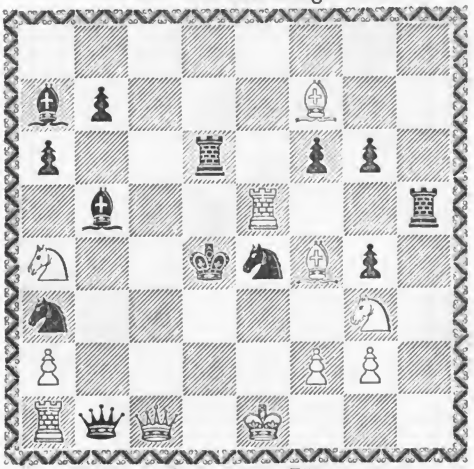
Aufgaben.

17. Von **Max Lange** und **Moritz Krüger**.



Weiss macht in sechs Zügen matt.

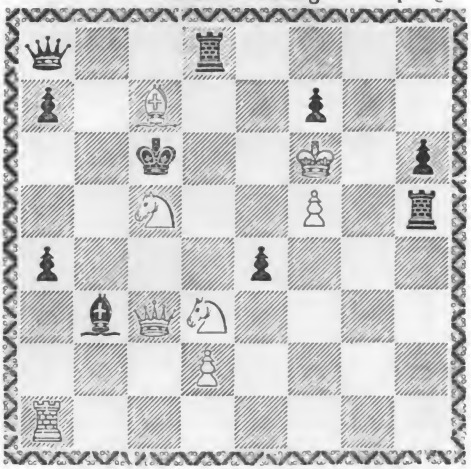
18. Von **Max Lange**.



Weiss macht in vier Zügen matt.

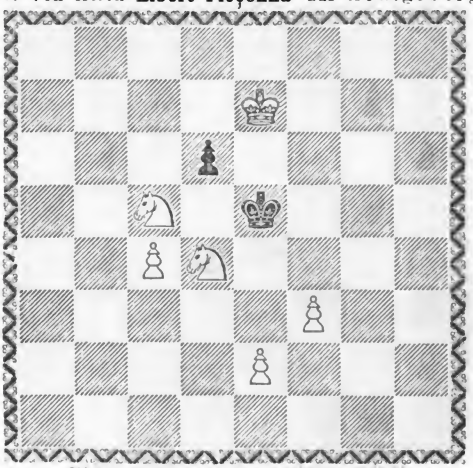
Digitized by Google

19. Von Herrn **Richard Schurig** in Leipzig.



Weiss macht in fünf Zügen matt.

20. Von Herrn **Albert Pieçonka** aus Königsberg.



Weiss macht in drei Zügen matt.

Digitized by Google

Auflösungen

der im zweiten Hefte enthaltenen Aufgaben.

I. Leichte Aufgaben für Anfänger.

1.

1. c 4 h 4. 1. e 5 f 5. — 2. b 3 d 5. 2. f 5 e 5. — 3. h 4 g 5 ><.

2.

1. c 2 e 3+. 1. d 5 c 6. — 2. b 1 f 5+. 2. e 6 f 6. — 3. g 4 g 5 ><.

3.

1. b 6 c 7. 1. b 7 b 6. — 2. c 7 b 6. 2 a 5 c 4+. — 3. b 6 c 5.
3. c 4 d 6. — 4. e 6 g 5 ><.
1. a 5 c 4. — 2. g 3 f 2. 2. c 4 e 3. — 3. f 2 e 3.
3. b 7 b 6. — 4. e 6 g 5 ><.

4.

1. d 8 e 7+. 1. e 4 d 4. — 2. e 7 d 6+. 2. d 4 e 4. — 3. d 6 d 5 ><.

II. Aufgaben.

6.

Die übergrosse Stärke des Weissen ist einleuchtend. Schwarz muss daher auf Remis spielen, welches hier in einem Pat besteht: 1. d 8 b 6+. 1. a 5 b 6. — 2. d 6 c 5+. 1. e 3 d 3. — 3. c 6 b 5+. 3. c 3 c 4. — 4. f 5 f 3+. 4. e 2 f 3. — 5. b 5 c 4+. 5. c 2 c 4. — 6. d 1 d 2+. 6. d 3 d 2. — 7. c 5 c 3+. 7. d 2 d 1. — 8. e 3 d 2+. — 8. d 1 d 2, und Schwarz ist pat.

7 a.

1. b 4 f 4+. 1. e 5 f 4. — 2. d 2 c 4+. 2. f 4 e 4. — 3. f 2 f 3+. 3. e 4 d 4. — 4. c 1 e 3 ><.

7 b.

1. c 3 e 2+. 1. g 1 f 1. — 2. c 6 c 1+. 2. f 1 e 2. — 3. a 4 d 1+. 3. e 2 d 3. — 4 c 1 c 2+. 4. f 2 f 3. — 5. h 4 h 3+. 5. d 3 e 3. — 6. h 6 g 4 ><.

8.

1. c 4 d 2+. — 2. a 2 b 1+. — 3. g 5 e 3+. — 4. f 3 d 4+. — 5. e 3 g 5+. — 6. g 5 f 5+. — 7. f 5 e 6+. — 8. g 1 g 8+. — 9. c 5 b 6+. — 10. a 5 b 5. 10. b 1 c 3(a 3) ><.

Digitized by Google

9.

1. g 6 e 8+. 1. h 6 c 6. — 2. e 8 c 6+. 2. f 3 c 6. — 3. g 4 d 1+. 3. h 1 d 1. — 4. d 3 b 2+. 4. a 2 b 2. — 5. h 3 a 3+. 5. b 4 a 3. — 6. b 1 c 3><.

III. Miscellen.

2.

1. d 5 f 7. — 2. f 7 e 8+. 3. e 8 b 8+. — 4. b 8 c 7. — 5. c 7 b 7+. — 6. d 6 a 3. 6. d 7 d 6. — 7. d 4 f 4. — 8. d 2 c 1. — 9. c 1 b 1. — 10. a 3 c 1. — 11. b 7 c 6. — 12. d 3 d 2. 12. b 4 a 5. — 13. d 2 a 2+. 13. a 5 b 4. — 14. a 2 a 1. — 15. c 6 c 5. — 16. c 5 e 3. — 17. e 3 d 2+ —. 18. d 2 c 2+. — (Wenn aber Schwarz 12. b 4 b 3, so 13. d 2 a 2. etc. wie oben; aber wenn 13. d 4 d 3, so 14. c 6 f 3. — 15. f 3 e 3. 16. a 2 a 1. — 17. e 3 d 2+. etc. wie oben.) Zog nun aber Schwarz 6. d 7 d 5, so 7. d 4 f 4. — 8. d 2 c 1. — 9. c 1 b 1. 10. a 3 c 1. — 11. b 7 d 5. — 12. d 3 d 2. 12. b 4 a 4. — 13. d 2 a 2+. — 14. a 2 a 1. — 15. d 5 b 5. — 16. b 5 e 5+. — 17. e 5 e 3. — 18. e 3 d 2+. — 19. d 2 c 2+. — (Wenn aber Schwarz 12. b 4 c 3, so 13. d 5 c 5+. — 14. d 2 a 2. — 15. c 5 e 3. — 16. a 2 a 1. — 17. f 4 g 4. — 18. e 3 d 2+. 19. d 2 c 2+. —)

3.

1. c 4 d 6. 1. d 4 e 5. — 2. b 6 c 5. 2. e 5 e 6. — 3. e 4 f 5+. 3. e 6 e 5. — 4. d 3 d 4><.

Correspondenzen.

Herrn C. K . . . in Stendal. Herzlichen Dank sowohl für die Lösungen, wie für die Aufgaben. Einige von den letzteren werden wir in den nächsten Heften mittheilen.

Herrn H — s aus Halberstadt. Die Lösungen sind sämmtlich correct. Für die Probleme unsern aufrichtigen Dank.

Herrn Br . . d in Zeitz. Zu unserm grossen Bedauern sind beide Aufgaben falsch. — Am meisten gefällt uns die Idee der zweiten und würden wir es gern sehen, wenn Sie die doppelte Lösung (nämlich es ist noch eine andere da durch zweimaliges Schachbieten mit dem Springer und dann Matt mit dem Laufer) verhindern könnten. —

Herren R. Sch . . . g, H. Po — r, A. Pi — a in Leipzig. Herzlichen Dank.

Druck und Papier von E. Baensch jun. in Magdeburg.

Digitized by Google

Abhandlungen.

3. Theorie und Taktik für Anfänger.

(Fortsetzung von S. 73.)

Dem Könige folgt an Werth in dieser Klasse der Springer. Dieser beherrscht in der Mitte eines leeren Brettes 8 Felder, am Rande 4 und in der Ecke 2, ist daher in dieser Hinsicht nicht so stark wie der Laufer. Dennoch giebt sowohl die Eigenthümlichkeit seines Ganges, als auch der Umstand, dass durch denselben Angriffe, zu denen keine andere Figur fähig ist, ausgeführt werden, indem er durch seine eigenthümliche Bewegung, womit er die besetzten Felder überspringt, seinen Weg in das Innere des feindlichen Spieles nimmt und so einen feineren, listigeren und gefährlicheren Angriff, als alle anderen Figuren ausführt, die er, ohne sich selbst bloss zu stellen, bedroht, seinem absoluten Spielwerth eine bedeutende Erhöhung. Dazu kommt noch, dass sein Angriff nie durch das Dazwischensetzen aufgehalten werden kann, kurz, dass sein absoluter Werth in Bezug auf andere Figuren unersetzlich ist. Um nun eine Regel festzustellen, wann ein Springer, und gegen welche Figur er zu tauschen sei, muss man sein Verhältniss gegen den blossen feindlichen König, sowie die Ausdehnung seiner Kraft näher betrachten. Das Resultat davon möchte zwar für ihn ungünstiger, als für den Laufer ausfallen, da, während zwei Läufer das Matt erzwingen, zwei Springer nur *remis* machen, und er nur 8 Felder beherrscht, während ein Laufer deren 13 beherrscht; dennoch giebt die oben erwähnte Eigenthümlichkeit des Springers den Ausschlag, dass man

Digitized by Google

den Springer beim Tausche dem Laufer gleich stellt, dass man beiden den Namen „leichte Officiere“ beilegt, und dass man sie im Werthe ganz gleich achtet. Um indessen dem Anfänger den Werth eines Springers und Laufers recht klar zu machen, wollen wir ihm noch folgende vergleichende Übersicht über beide nach dem Werke eines spanischen Schriftstellers im 16. Jahrhundert, des Don Pietro Carrera, vorführen:

„Zwischen Laufer und Springer ist fast kein Unterschied. Wo einer ist, da entsteht er von der Lage des Spiels, oder von der Liebhaberei und der grössern Geschicklichkeit des Spielers, den einen, oder den andern zu gebrauchen. Desswegen vertauscht man den einen, oder den andern ohne Vortheil. — Über die eigenthümlichen Vorzüge eines Jeden werden folgende Bemerkungen die nöthige Belehrung geben:“

„Ein Springer

1. deckt das Schach in mehren Richtungen.
2. Das Schach vom Springer kann nicht gedeckt werden, wohl aber das Schach des Laufers; daher muss der König, wenn ihm ein Springer Schach giebt, von seinem Felde weichen, wenn man denselben nicht schlagen kann.
3. Er geht auf Schwarz und Weiss, welches von grossem Vortheil ist, die feindlichen Steine zu verfolgen; der Laufer ist immer nur an eine Farbe gebunden.
4. Er springt über alle Steine weg; diess darf weder der Laufer, noch sonst eine andere Figur.
5. Er kann auf vielen Feldern durch ein einziges Schachbieten 7—8 feindliche Steine zugleich angreifen; diese Stärke hat der Laufer nicht.
6. Beide Springer können sich gegenseitig unterstützen; die beiden Laufer nicht.
7. Am Ende des Spiels ist ein Springer wirksamer, als ein Laufer.
8. Der Springer dringt bei verwickelten Spielen besser ein und durchbricht das feindliche Heer kräftiger, als ein Laufer.

Digitized by Google

9. Er hat seinen eigenthümlichen Gang; den Gang des Laufers haben mehre andere Figuren: der König, die Dame uud der Bauer, wenn er angreift und schlägt.
10. Er allein kann ein ersticktes Matt geben, was weder der Laufer, noch eine andere Figur kann.
11. Er gewinnt in Gesellschaft des Thurmbauern das Spiel, was der Laufer nicht kann, wenn er nicht dasjenige Feld des Thurms beherrscht, wo der Bauer zur Dame zieht."

„Der Laufer dagegen

1. trifft von Weitem den Feind; diess kann der Springer nicht.
2. Zwei Läufer, machen den einzelnen König matt, zwei Springer nicht.
3. Beide Läufer, versperren den Weg dem König, wie der Thurm; die beiden Springer können es nicht.
4. Beide Läufer verbunden, machen das Spiel gegen die Dame mehrentheils remis; die Springer verlieren es.
5. Ein Laufer und ein damit vereinigter Bauer schützen sich gegenseitig; diess findet bei dem Springer nicht Statt.
6. Ein Laufer, der seinen König deckt, wenn dieser in schräger Linie vom Schach getroffen wird, schützt ihn zugleich und greift den Feind an; diess kann der Springer nicht.
7. Ein Laufer mit einem Thurm gewinnt gewöhnlich das Spiel gegen einen Thurm, der Springer nicht.
8. Den Laufer kann der feindliche König nicht verfolgen und erobern; wohl aber den Springer, wenn dieser in gewissen Feldern sich befindet.
9. Der Laufer kann den Springer eingeschlossen halten und ihm den Ausgang verwehren, bis der König, oder eine andere Figur heranrückt und ihn schlägt, z. B. wenn ein schwarzer Springer auf a 4 steht, so fesselt denselben ein Laufer auf d 4; — diess kann der Springer gegen den Laufer nicht.

Digitized by Google

10. Der Laufer kann mit einem Bauer auf dem sechsten oder siebenten Felde des Thurms, wenn der feindliche Thurm sich auf sein zweites, oder erstes Feld gegen den Thurm stellt, ihn selbst festsetzen und einsperren auf dem siebenten oder achten Felde des Springers; das kann der Springer nicht."

So weit Carrera. Wir fügen noch hinzu, dass man, wenn kein besonderer Grund in der zufälligen Stellung des Spiels vorhanden, wie auch aus obiger Uebersicht leicht zu ersehen, dreist Springer gegen Laufer, und umgekehrt, tauschen kann. —

(Fortsetzung folgt.)

---

5. Skizzen aus Ströbeck.

(Gesammelt von Moritz Krüger.)

Obwohl die meisten der geehrten Leser das Nähere in Betreff der wirklich interessanten Begebenheit kennen werden, durch welche das Schachspiel nach dem — eine Meile von Halberstadt entfernten — Dorfe Ströbeck gekommen ist, so dürfte es doch nöthig sein, dass wir dieselbe mit wenigen Worten erst noch einmal vorausschicken, bevor wir in die Einzelnheiten der jetzigen Ströbecker Schachzustände, deren Erörterung unsere Aufgabe in diesem Aufsatze sein soll, übergehen. —

Es war in dem ersten Decennium des elften Jahrhunderts, als vom Kaiser Heinrich II. dem Bischof Arnulph ein Gefangener — der Graf Guncellin — überwiesen wurde mit dem Befehle, denselben streng bewachen zu lassen. Der Bischof liess ihn in dem alten Thurme, der noch jetzt im Dorfe steht, festsetzen. Natürlicher Weise wurde der arme Graf hier von der Langenweile sehr geplagt, und desshalb begann er in seiner Einsamkeit Schachfiguren zu schnitzen, um mit dem von ihm schon immer hochgeschätzten Spiele sich im Gefängniss zu beschäftigen. Er verfertigte sich auch ein Schachbrett und fing dann an, die bei ihm Wache haltenden Bauern m Schachspiel zu unterrichten. Diese, denen die — ihnen bis da-

Digitized by Google

hin ganz unbekannte — Beschäftigung sehr wohl gefiel, lehrten das Spiel wieder ihre Frauen und Kinder, und bald spielten alle Einwohner des Dorfes das ihnen immer mehr zusagende, herrliche Schach. — Als nun in späterer Zeit Graf Guncellin wieder aus seiner Haft entlassen ward, schenkte er den Bauern sein Schachspiel, welches sie lange Jahre als eine ihnen besonders werthe Reliquie aufbewahrt haben sollen. Seit jener Zeit hat sich in Ströbeck die Kunst, Schach zu spielen, immer von den Eltern auf die Kinder vererbt, so dass noch jetzt — soviel uns bekannt — kein einziger Einwohner im Dorfe ist, der nicht Schach zu spielen verstände.

Es ist eine alte Erfahrung, dass das Schach den Geist ungemein bildet. Göthe sagt im Anfang des 2. Actes seines herrlichen Götz von Berlichingen: „Es ist wahr, diess Spiel ist ein Probierstein des Gehirns." — Welch' treffender Ausspruch! Gewiss können wir täglich hiervon Beispiele finden, und auch das Dorf Ströbeck liefert einen unumstösslichen Beweis dazu. Während in allen umliegenden Ortschaften die Einwohner jeden Sonntag viele Stunden in der Schenke beim Kartenspiel verbringen, ziehen die Ströbecker dieser, gar keinen Einfluss auf die höhere Bildung des Menschen ausübenden, Beschäftigung das geistreiche Schach bei Weitem vor. Vielleicht sind auch eben aus dieser Vorliebe für das edle Spiel die Ströbecker nicht bloss den umliegenden Örtern, sondern sogar den meisten Gauen Deutschlands in einer anderen geistigen Kunst um Vieles voraus, ich meine nämlich — in der Tonkunst. Denn gerade durch die weitere Ausbildung ihres Geistes ist ihr Sinn für das Schöne bedeutend erhöht, und so werden wir keine Ströbecker Familie finden, welche nicht — wenn sie nur einiger Maassen wohlhabend ist — aus Liebe zur Musik sich ein Pianoforte angeschafft hätte, — gewiss ein herrliches Zeichen vom Streben nach höherer Bildung!

Die hauptsächlichsten und interessantesten Schachkämpfe in Ströbeck werden im sogenannten „Wirthshaus zum Schachspiel" geführt. Hier finden sich täglich die stärkeren Ströbecker Schach-

Digitized by Google

spieler zusammen, die dann, während viele Zuschauer dabei stehen, ihre Kräfte in kühnem Wettstreit mit einander messen. Als stärkste Spieler gelten jetzt daselbst der Herr Zimmermeister Kraft und Herr Valentin Guerike*), — beide wegen ihres bedeutenden Schachtalents in ganz Ströbeck rühmlichst bekannt.

Wir kommen nun auf die besonderen Gebräuche der Ströbecker hinsichtlich des Schach. — Zuvörderst ist hier zu erwähnen, dass schon seit langer Zeit die Durchreisenden daselbst immer zu einer Partie Schach aufgefordert werden, die meistens für sie unglücklich abläuft. Aber auch tüchtige Schachspieler sind zuweilen nach Ströbeck gereist, um dort zu spielen, und Massmann erzählt uns in seiner Geschichte des Schachspiels, dass der starke Schachheld Silberschmidt einst in Ströbeck gespielt und es sich schriftlich habe attestiren lassen, dass er im Kampfe siegreich gewesen sei, was auch gern von den Besiegten geschehen. —

Ein anderer Brauch ist nun, dass selbst die Braut, wenn sie sich nach ausserhalb verheirathet, an ihrem Hochzeitstage mit dem Gemeindevorsteher in Ströbeck erst noch einmal eine Partie spielt, (während dessen muss sie immer für die Gäste einiges Geld zum Besten geben, die sich dann mit gefülltem Glase um die Kämpfenden herumstellen und es auch wohl an Äusserungen des Beifalls, oder der Missbilligung bei den einzelnen Zügen nicht fehlen lassen) — wahrscheinlich, damit sie auch in der Ferne das edle Spiel ihrer Heimath stets in gutem Andenken behalten und es auch in ihre neue Behausung mit hinübernehmen möge.

(Fortsetzung folgt.)

---

*) So eben erfahren wir, dass dieser alte, würdige Mann vor einigen Wochen gestorben ist.

Digitized by Google

Correſpondenzpartieen.

2. Augustea wider Sophrosyne.

(Fortsetzung von S. 75.)

Leipzig.	Magdeburg.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
21. c 5 a 6.	21. b 2 a 1.	22. d 2 b 4.	22. d 6 a 6.

3. Amsterdam wider London.

(Fortsetzung von S. 75.)

Amsterdam.	London.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
29. c 1 c 3.	29. b 8 a 8.	32. h 2 h 3.	32. a 8 a 3.
30. c. 3 c 2.	30. a 8 a 2.	33. e 3 e 4.	33. a 3 e 3.
31. c 1 c 1.	31. g 8 a 8.	34. c 4 f 5.	34. e 6 f 5.

(Fortsetzung folgt.)

Geſpielte Partieen.

7. Partie.

Französische Partie.

M. L.	Hr. Gr. V.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e 2 e 4.	1. e 7 e 6.[48]	9. d 1 f 3.	9. d 6 e 5.
2. d 2 d 4.	2. d 7 d 5.	10. f 4 e 5.	10. d 8 b 6.
3. e 4 d 5.	3. e 6 d 5.	11. e 5 b 8.[51]	11. b 6 b 2.[52]
4. f 1 d 3.[50]	4. c 8 e 6.	12. 0 — 0.	12. b 2 c 3.
5. g 1 f 3.	5. f 8 d 6.	13. b 8 e 5.	13. h 8 g 8.[53]
6. b 1 c 3.	6. h 7 h 6.	14. e 5 f 6.	14. g 7 f 6.
7. f 3 e 5.	7. c 7 c 6.	15. f 3 f 6.	15. e 8 d 7.
8. c 1 f 4.	8. g 8 f 6.	16. a 1 b 1.	16. b 7 b 6.

Digitized by Google

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
17. f 1 e 1.	17. a 8 c 8.	19. f 6 f 7+.	19. Aufgegeben.
18. d 3 f 5.	18. c 3 a 3.		

8. Partie.

Sicilianische Partie.

M. L. Hr. K. P—l.

Schwarz.	Weiss.	Schwarz.	Weiss.
1. e 7 e 5.	1. c 2 c 4.	21. f 5 f 4.	21. g 3 e 4.
2. g 8 f 6.	2. e 2 e 3.	22. f 6 h 6.	22. e 4 d 6.
3. b 8 c 6.	3. b 1 c 3.	23. c 7 d 6.	23. g 2 g 3.
4. d 7 d 5.	4. c 4 d 5.	24. h 6 g 6.	24. g 3 g 4.
5. f 6 d 5.	5. f 1 b 5.	25. h 7 h 5.	25. h 2 h 3.
6. f 8 b 4.[55]	6. b 5 c 6.	26. d 8 h 4.	26. f 1 f 2.
7. b 7 c 6.	7. d 1 a 4.	27. h 5 g 4.	27. h 3 g 4.
8. d 5 c 3.	8. b 2 c 3.	28. g 6 h 6.	28. f 2 h 2.
9. b 4 d 6.	9. a 4 c 6+.	29. h 4 g 3+.	29. h 2 g 2.
10. c 8 d 7.	10. c 6 f 3.	30. g 3 h 4.	30. c 1 b 2.
11. f 7 f 5.	11. g 1 e 2.	31. c 8 b 7.[60]	31. a 1 a 2.[61]
12. 0—0.	12. e 3 e 4.[56]	32. b 7 f 3.	32. e 2 f 3.
13. d 7 c 6.	13. f 3 d 3.	33. h 4 e 1+.	33. f 3 f 1.
14. c 6 e 4.	14. d 3 c 4+.	34. h 6 h 1+.	34. g 1 h 1.
15. g 8 h 8.	15. 0—0.	35. e 1 f 1+.	35. h 1 h 2.[62]
16. a 8 b 8.[57]	16. e 2 g 3.	36. f 1 b 1.	36. b 2 a 3.
17. e 4 b 7.	17. f 2 f 3.[58]	37. b 1 d 3.	37. a 2 d 2.[63]
18. b 7 c 8.	18. a 2 a 4.	38. d 3 h 7+.	38. h 2 g 1.
19. f 8 f 6.	19. c 4 e 2.	39. h 7 b 1+.	39. g 1 f 2.
20. b 8 b 3.[59]	20. d 2 d 3.	40. b 3 a 3.	40. Aufgegeben

9. Partie.

Damenbauer gegen Königsbauer.

Hr. Gr. V. M. L.

Schwarz.	Weiss.	Schwarz.	Weiss.
1. e 7 e 5.	1. d 2 d 4.	3. c 7 c 5.	3. c 2 c 3.
2. e 5 d 4.	2. g 1 f 3.	4. d 4 c 3.	4. b 1 c 3.

Digitized by Google

Schwarz.	Weiss.	Schwarz.	Weiss.
5. b 8 c 6.	5. e 2 e 4.	13. e 5 d 3.	13. d 2 f 3.
6. h 7 h 6.	6. f 1 c 4.	14. c 5 c 4.	14. d 5 f 6.
7. d 7 d 6.	7. 0 — 0.	15. g 7 f 6.	15. e 4 e 5.[63]
8. c 8 e 6.	8. c 3 d 5.	16. d 8 b 6+.	16. g 1 h 1.
9. a 7 a 6.	9. a 2 a 3.	17. d 3 f 2+.	17. f 1 f 2.
10. b 7 b 5.	10. c 4 a 2.	18. b 6 f 2.	18. e 5 d 6.
11. g 8 f 6.	11. f 3 d 2.[64]	19. h 8 g 8.	19. Aufgegeben
12. c 6 e 5.	12. f 2 f 4.		

Anmerkungen.

[48]) Die sicherste Vertheidigung gegen 1. e 2 e 4.

[49]) Richtiger als c 4 e 5, wodurch für Weiss der Angriff verloren geht, nämlich es folgt: c 7 c 5. — 4. c 2 c 3. 4. b 8 c 6. — 5. f 1 b 5. 5. d 8 b 6. — 6. b 5 c 6. 6. b 7 c 6. — 7. g 1 f 3. 7. b 6 a 6. — 8. b 2 b 3. 8. c 5 d 4. — 9. c 3 d 4. 9. c 6 c 5. — etc. Zog Weiss 5. g 1 f 3, so folgte 5. d 8 b 6. — 6. f 1 e 2. 6. f 8 e 7. — 7. 0—0. 7. f 7 f 6, und Schwarz steht besser. Endlich konnte Weiss, um diesem letztern Zuge f 7 f 6 vorzubeugen, statt 5. g 1 f 3 lieber 5. f 2 f 4 ziehen; aber auch in dieser Variante bekommt Schwarz das bessere Spiel: 5. f 2 f 4. 5. d 8 b 6. — 6. g 1 f 3. 6. f 8 e 7. — 7. f 1 d 3. 7. c 8 d 7. (denn auf 7. c 5 d 4 gewinnt Weiss die Dame durch 8. c 3 d 4. 8. c 6 d 4. — 9. f 3 d 4. 9. b 6 d 4. — 10. d 3 b 5 +.) — 8. d 1 c 2. 8. g 8 h 6. —

[50]) Statt dessen wird häufig 4. c 2 c 4 gezogen, womit jedoch Weiss durch 4. f 8 b 4 + den Angriff verliert.

[51]) Um auf 11. a 8 b 8 durch 12. f 3 g 3 zugleich den Thurm b 8 und Bauer g 7 zu bedrohen und so auf die dadurch erzwungene Rochade den Angriff auf dieselbe einzuleiten.

[52]) Nicht richtig, wie die fernere Fortsetzung beweist; die Dame wird dadurch aus dem Spiel entfernt und der Angriff des Weissen durch die offene Thurmlinie verstärkt.

[53]) Eine hübsche Combination, den Angriff auf die feindliche Rochade vorzubereiten, wobei jedoch übersehen wurde, dass Weiss den Angriff früher erlangte, indem auch die schwarze Dame von dem Spiel sehr entfernt ist.

[54]) Hier wurde der Zug f 6 f 7 + übersehen, und dadurch die Partie entschieden. — Das einzig Richtige war e 6 f 5.

[55]) Eine Falle, die auch fing, indem Schwarz einen Bauer gegen den heftigen Angriff hingiebt.

Digitized by Google

[56]) Ein Fehler; d 2 d 4 oder die Rochade hätten dem Weissen ein besseres Spiel gegeben.

[57]) Um dem Laufer c 1 den Ausgang auf die Diagonale zu verwehren.

[58]) a 1 b 1 war viel stärker.

[59]) Um den Laufer zu bannen.

[60]) Jetzt war Weiss verloren.

[61]) Ein Fehler. Das Beste war noch a 1 f 1, worauf jedoch Weiss ebenfalls verloren gewesen wäre durch 31. b 7 f 3. — 32. f 1 f 3. 32. h 4 h 1 +. — 33. g 1 f 2. 33. h 6 h 2. etc.

[62]) Auf g 2 g 1 folgt f 1 h 3 + und Matt.

[63]) Ein Fehler, der eine Figur kostet.

[64]) Weit richtiger war f 1 e 1; Weiss bezweckte durch f 3 d 2 das Vorrücken des f Bauer, sperrte aber so Dame und Laufer ein und erhielt ein ungünstiges Spiel.

[65]) Jetzt musste besser 15. g 1 h 1 und dann 16. d 1 e 2 geschehen.

Leichte Aufgaben für Anfänger.

(Fortsetzung von S. 60.)

6. Von Herrn C. Koch aus Stendal.

Weiss. K. F 4. — Th. C 1, D 6. — Lfr. B 3. — Spr. E 3. — B. F 6. —

Schwarz. K. G 6. — D. A 2. — Th. C 7, H 5. — Spr. G 8. — B. G 7. —

Weiss macht in drei Zügen Matt.

9. Von Moritz Krüger.

Weiss. K. C 5. — D. H 4. — Th. G 3. — Lfr. D 5. — B. H 5. —

Schwarz. K. E 5. — Spr. F 5. — B. A 3, B 2, E 2, F 7.

Weiss macht in drei Zügen Matt.

10. Von M. Lange.

Weiss. K. D 6. — Th. F 1, H 1. — Spr. C 5, C 7. — Lfr. E 4. —

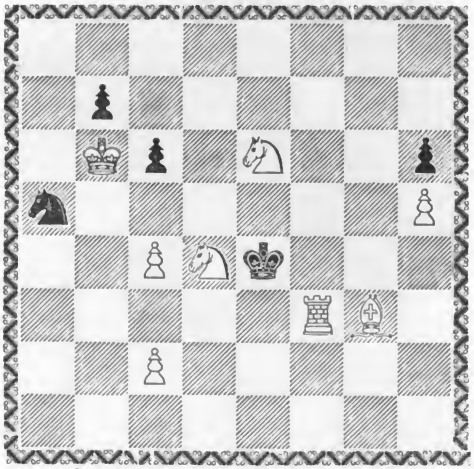
Schwarz. K. D 8. — Lfr. H 3, H 6. — Spr. G 2. — B. A 3, B 2, G 5. —

Weiss macht in fünf Zügen Matt.

Digitized by Google

Aufgaben.

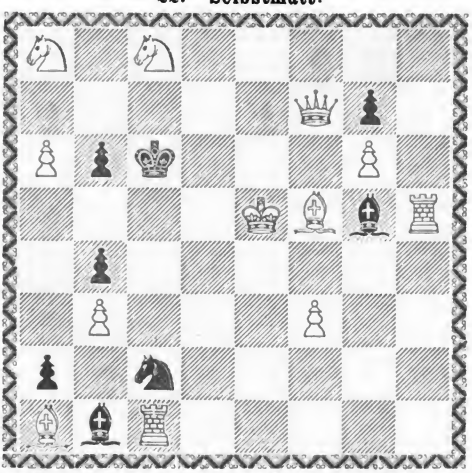
21. Von Herrn **H. Pollmaecher** in Leipzig.



Weiss macht in vier Zügen Matt.

---

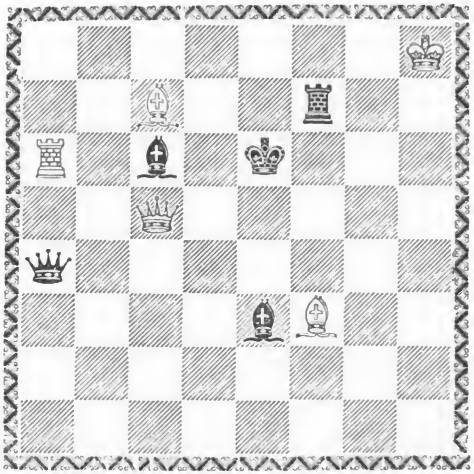
22. Selbstmatt.



Weiss zwingt Schwarz mit dem vierten Zuge Matt zu machen.

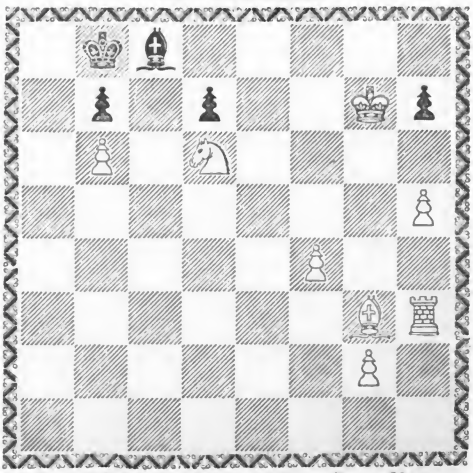
Digitized by Google

23. Von Herrn **Heinrichs** in Halberstadt.



Weiss macht in sechs Zügen Matt.

24. **Selbstmatt.**



Weiss zwingt Schwarz mit dem elften Zuge Matt zu machen.

Digitized by Google

Auflösungen

1) der im dritten Hefte befindlichen Aufgaben.

10.

Weiss gewinnt: 1. d 3 d 4 +. c 5 d 4. — 2. f 2 d 4 +. d 7 d 5. — 3. e 4 d 5 +. d 8 d 4 +. — 4. b 2 d 4 +. h 8 g 8. — 5. g 5 f 7 +. h 6 g 4. (Auf g 8 f 8 folgt: 6. d 4 c 5 +. e 8 e 7. — 7. d 1 d 8 + +) — 6. f 7 h 6 +. g 8 f 8. — 7. d 4 c 5 +. f 8 g 7. (Auf e 8 e 7 folgt: 8. e 1 e 8 +. f 8 g 7. — 9. f 4 g 5, und Weiss setzt in spätestens 5 Zügen matt.) — 8. f 4 g 5. Jetzt kann Schwarz zwar verschieden ziehen, doch ist das bei Weitem Beste a 6 b 7, indem jeder andere Zug in die vorige Variante hinüberleitet. Also 8. a 6 b 7. — 9. h 6 f 5 +. g 7 h 8. (Das Beste.) — 10. c 5 d 4 +. h 8 g 8. (Auf b 7 g 7 folgt f 5 g 7, nicht d 4 g 7, mit einem Matt in vier Zügen.) — 11. f 5 h 6 +. g 8 f 8. (Auf g 4 h 6 folgt 12. g 5 f 6 +. h 6 g 4. — 13. g 3 g 4 +. g 8 f 8. — 14. d 4 c 5 +. 6 7 e 7 +. — 15. c 5 e 7 +. e 8 e 7. — 16. d 1 d 8 +. e 7 e 8. — 17. e 6 e 7 + +.) — 12. d 4 c 5 +. f 8 g 7. — 13. c 5 d 4 +. g 7 f 8. — 14. g 3 f 3 +. f 8 e 7. — 15. d 4 c 5 +. e 7 e 6. — 16. d 1 d 6 +. e 6 e 5. — 17. h 6 g 4 +. e 5 e 4. — 18. f 3 e 3 ✕ ✕.

11.

1. e 8 d 8 +. — 2. f 3 e 3 +. — 3. c 2 h 2 +. — 4. b 2 b 3 +. — 5. b 3 c 4. 5. b 6 b 5 ✕ ✕. —

12.

1. f 5 d 7 +. c 7 d 7. — 2. f 7 d 6. d 2 g 5. — 3. h 4 g 5. Beliebig. — 4. b 5 b 7 ✕ ✕.

2) der im vierten Hefte befindlichen Aufgaben.

I. Leichte Aufgaben für Anfänger.

5.

1. a 3 c 5 +. d 3 c 4 +. — 2. d 1 b 3 +. e 3 b 3 +. — 3. b 2 b 3 +. g 3 b 3 +. — 4. b 6 b 3 ✕ ✕.

6.

1. b 4 b 5, worauf das Matt im nächsten Zuge nicht mehr zu hindern ist.

Digitized by Google

7.

1. e 4 f 4 + +. f 5 e 5. — 2. c 6 d 6 +. e 5 d 6. — 3. f 4 d 4 ✕✕.

II. Aufgaben.

13.

1. f 3 f 8 +. — 2. c 3 a 4 +. — 3. f 8 f 3 +. — 4. f 3 f 7 +. — 5. b 8 b 5 +. — 6. f 7 b 7 +. — 7. b 7 b 5 +. — 8. a 5 c 3 +. 8. e 1 c 3 ✕✕.

14.

1. h 7 b 7. d 1 d 3 +. — 2. c 5 d 3 +. d 6 c 6. — 3. b 7 b 6 ✕✕.
e 5 c 5. — 2. b 7 b 6 ✕✕.
e 5 e 3 +. — 2. c 5 d 3 +. d 6 c 6. — 3. b 7 b 6 ✕✕.
b 8 c 7. — 2. c 5 e 4 + +. d 6 c 6. — 3. b 7 c 7 ✕✕.
g 8 e 7. — 2. c 5 e 4 + +. d 6 c 6. — 3. b 7 b 6 ✕✕.

15.

1. g 6 a 6 +. — 2. c 4 c 5 +. — 3. e 2 c 1 +. — 4. g 4 g 3 +. — 5. a 6 f 6. +. — 6. d 7 c 6. 6. a 5 b 6 (oder a 5 b 4) ✕✕. —

16.

1. g 5 h 6. h 5 h 4. — 2. h 6 f 8. h 4 h 5. — 3. f 8 e 7. h 5 h 4. — 4 f 6 g 6 ✕✕.

Correspondenzen.

Herrn *C. K . . h* in Stendal. Sowohl für die Lösungen, wie für die Aufgaben unseren besten Dank. Mehre der letzteren werden wir in den nächsten Heften geben. — Hinsichtlich des Blindlingsspielens, über das Sie anfragten, ob es nicht in unserem Vereine eingeführt sei, oder doch wenigstens von einigen Mitgliedern betrieben würde, können wir Ihnen die Antwort ertheilen, dass allerdings drei Vereinsmitglieder bereits einige Uebung darin besitzen, und es diesen höchst angenehm sein würde, wenn Sie bei Ihrem uns in Aussicht gestellten Besuch in Magdeburg mit ihnen gefälligst einige Partieen ohne Ansicht des Brettes spielen wollten. —

Herrn *H—s* aus Halberstadt. Die Lösungen sind wieder sämmtlich correct. Für die vorstehende, dem Vereine gewidmete Aufgabe, unser Aller aufrichtigsten Dank. — Die uns gütigst übersandte Partie jedoch können wir leider zu unserem grossen Bedauern wegen des 7. 9. und 25. Zuges nicht aufnehmen. —

Herrrn *S—n* in Halberstadt. Herzlichen Dank für Ihre guten Rathschläge, deren wir gern einige, soweit sie ausführbar sind, benutzen werden.

Digitized by Google

An die geehrten Leser.

Wenn hiermit das sechste Heft der „Magdeburger Schachzeitung“ erst um ein volles Halbjahr später erscheint und die Fortsetzung dieser Zeitschrift somit wieder aufnimmt, so sind wir hierüber unsern geehrten Abonnenten einige Worte der Erklärung schuldig, für die wir denn hiermit die geneigten Leser um ein gütiges Gehör ersuchen.

Die Gesellschaft Sophrosyne, welche die Herausgabe und Besorgung dieser Blätter im Anfange des vorigen Jahres übernahm, hatte sich nämlich aus Gründen, die weiter nicht hierher gehören, welche wir aber in einem der nächsten Hefte näher auseinandersetzen werden — am 23. Mai v. J. aufgelöst; und es war somit nur möglich, noch das fünfte Heft dieser Blätter in's Leben treten zu lassen.

Zwar wurden damals mehrere Vorschläge Seitens der Schachgesellschaft dem bisherigen Redacteur gemacht, die Zeitschrift wenigstens für den einmal begonnenen Jahrgang im Namen der dahin geschiedenen Sophrosyne zu vollenden; — allein die durch diese und ähnliche Vorfälle sehr gedrückte Gemüthsstimmung, sowie die durch übergrosse Anstrengungen geschwächte Gesundheit und daher erforderte Gesundheitsreisen desselben verhinderten damals die Fortsetzung dieser Blätter.

Indem nun Schreiber dieser Zeilen das angefangene Werk jetzt mit frischer Lust und neuen Kräften wieder aufnimmt, fügt er ausser der Bitte an die geehrten Leser, die lange Verzögerung in der Fortsetzung dieser Blätter aus oberwähnten Gründen gütigst ent-

Digitized by Google

schuldigen zu wollen, das Versprechen hinzu, nun auch seinerseits die nächsten, noch restirenden Hefte des Jahrgangs schnell auf einander folgen zu lassen, um wo möglich bis Ostern dieses Jahres denselben abzuschliessen.

Dieser zweite Halbjahrgang wird aber auch dann in einem ganz andern Geiste gehalten werden, weit mehr Leistungen für den geübteren Spieler bringen und namentlich, was den Druck anbetrifft, genauer und correcter erscheinen: in der Hoffnung, dass eine uns dadurch erwiesene grössere Theilnahme vielleicht das Erscheinen nicht nur eines zweiten Jahrgangs, sondern überhaupt die fernere Fortsetzung dieser Zeitschrift möglich machen wird.

In der vertrauensvollen Voraussetzung, uns die Gunst der geneigten Leser aufs Neue zu gewinnen, und in der Hoffnung, die erworbene zu bewahren, schliessen wir denn diesen Artikel mit dem Versprechen, über einige Unrichtigkeiten in den vorigen Heften eine Verbesserung in den nächsten folgen zu lassen, um so auch gänzlich den Wünschen der geehrten Leser zu genügen und ihre Zufriedenheit zu erwerben, wie es denn auch stets unsere Aufgabe sein wird, dieselbe uns dauernd zu sichern. —

Magdeburg, im Januar 1850.

Die Redaction.

Zur gefälligen Beachtung.

Die Aufgabe Nr. 21 von Herrrn Pollmächer, welche bereits S. 28 dieser Blätter unter dem Titel: „Leichte Aufgaben für Anfänger“ aufgeführt wurde, haben wir noch einmal gegeben, da die wirklich schöne Lösung, sowie der sinnreiche Plan derselben dort durch Druckfehler und andere Irrthümer verunstaltet wurde.

Druck und Papier von E. Baensch jun. in Magdeburg.

Digitized by Google

Theoretische Aufsätze.

Zur Nachricht.

Unter diesem Artikel versprachen wir im zweiten Hefte S. 19 dieser Blätter, von der allgemeinen Theorie, wie sie z. B. in unserm Handbuche von Bilguer niedergelegt ist, diejenigen Eröffnungen hervorzuheben und zu betrachten, die in den Lehrbüchern noch wenig erläutert sind, und deren Werth noch nicht erkannt und festgestellt ist. Zu diesem Zwecke schickten wir dort erst eine allgemeine, in ihrer Art wohl noch neue Eintheilung und Uebersicht der verschiedenen, von den Autoren aufgestellten Spielarten voraus. Da diese nun, wie vieles Neue, einige Angriffe erfahren hat, so werden wir zuerst jenen Artikel noch einmal wieder aufnehmen und unsere darin niedergelegten Ansichten mit Gründen belegen und zu rechtfertigen suchen; sodann aber erst in unserem weiteren, diesen Aufsätzen zu Grunde liegenden Plane fortfahren.

1. Ueber den Charakter der verschiedenen Eröffnungen.

(Fortsetzung von S. 19.)

Nach dem in der Theorie für Anfänger S. 22 dieser Blätter angeführten Gedanken ist die Eröffnung, welche zugleich den Hauptfiguren den grössten freien Raum verschafft, die beste. Es stützen sich daher, wie schon S. 5 dieser Blätter angedeutet ist, die Principien über die Bestimmung des Werthes der Spieleröffnungen vorzüglich auf die Bewegung und Führung des Königs- und Damen-

Königliche Staatsbibliothek München

Digitized by Google

bauern, durch deren Bewegung eben jener Zweck am besten erreicht wird.

Wir betrachteten also die verschiedenen Eröffnungen mit diesen Bauern, so wie die verschiedene Behandlung und den besonderen Zustand dieser letztern in den einzelnen Spielarten als Anknüpfungspunkte zur Eintheilung und Classificirung derselben. Die gewählten Ausdrücke „Regelmässige und Unregelmässige Spiele," welche von dem gewöhnlichen Gebrauch dieser Bezeichnung gänzlich abweichen, möchten dort vielleicht auffallend erscheinen; indessen halten wir es für weit natürlicher und angemessener, diese Benennung in der Bedeutung, wie es dort geschehen, zu gebrauchen, als wie die Autoren sie bisher in Anwendung gebracht haben, welche entweder die Gambitspiele als regelmässige und dann die übrigen Eröffnungen als unregelmässige Spiele betrachteten, oder nur Springer- und Lauferpartie als regelmässige Spiele ansahen, alle übrigen Spielarten aber zu den unregelmässigen zählten.

Schon Philidor, unser grösster Meister, nannte die Bauern die Seele des Spieles, und können wir uns auch nicht unbedingt seiner darauf fussenden Theorie in allen Punkten anschliessen, so haben wir doch wohl nicht Unrecht gethan, wenn wir nach der Art der Führung und Behandlung dieser Bauern, — und zwar namentlich des Königs- und Damenbauern oder der Mittelbauern, die wohl Philidor bei seinem obigen Ausspruch hauptsächlich im Sinne hatte, — in den verschiedenen Spielarten den Namen dieser bestimmten und so mithin gleichsam aus der Seele des Schachs die Bezeichnung für die Classification der Eröffnung wählten.

Wir rechneten so zu den „regelmässigen Spielen" diejenigen Eröffnungen, in denen der Anziehende — (denn auf den ersten Spieler findet, wie weiter unten noch näher erläutert werden wird, das Gesagte hauptsächlich Anwendung) — durch eine consequente Benutzung seiner beiden Mittelbauern, wie sie je in den einzelnen Spielarten der regelmässigen Spiele auf verschiedene Weise ausgeführt wird, eins der drei Hauptprincipien, die wir S. 5 näher angedeutet haben, in Anwendung bringt; und so durch eine regelmässige

Digitized by Google

Benutzung seiner Centribauern seinem ganzen Spiele ein regelmässiges Ansehen und bestimmten Charakter verleiht.

Was dann die unregelmässigen Spiele betrifft, so wurden folgerecht dazu diejenigen Spielarten gerechnet, in denen der Zweck der Mittelbauern ganz verfehlt wird, indem sie entweder in den Spielarten mit aufgelöstem Centrum aus dem Spiele durch Abtauschen entfernt werden, oder in den verschränkten Partieen so in einander gezogen werden, dass sie nur hemmend auf die Operationen beider Spieler einwirken.

Nachdem wir so im Allgemeinen die Bezeichnung der Eröffnungen erwiesen haben, wollen wir zur Rechtfertigung der Classification und Charakterisirung der einzelnen Spielarten, wie sie eben im zweiten Hefte aufgeführt wurden, übergehen und wenigstens im Allgemeinen die verschiedenen Eigenschaften derselben nachweisen, die ihre Bestimmung zu der gewählten Classe veranlasst haben.

(Fortsetzung folgt.)

---

2. Das Zweispringerspiel im Nachzuge.

(Fortsetzung von S. 68.)

Ehe wir in der Fortsetzung dieses Aufsatzes fortfahren, wollen wir, unserm Versprechen gemäss, in Betreff einer kritischen Verbesserung etwaiger Irrthümer in den vorigen Heften die ersten Varianten desselben noch einmal kurz berühren, und nehmen zu dem Ende die Spieleröffnung von Anfang wieder auf.

Spieleröffnung.

1. E 2 E 4.	1. E 7 E 5.
2. G 1 F 3.	2. B 8 C 6.
3. F 1 C 4.	3. G 8 F 6.

Erster Artikel.

4. F 3 G 5.	4. D 7 D 5.
5. E 4 D 5.	5. C 6 A 5.
6. C 4 B 5.	

Digitized by Google

Geht statt dessen der Laufer nach b 3 zurück, so folgt: 6. h 7 h 6.— 7. g 5 f 3. 7. e 5 e 4.—8. d 1 e 2. 8. f 8 c 5.—9. d 2 d 3. 9. 0—0.—10. d 3 e 4. 10. f 6 e 4.—11. 0—0. 11. f 8 e 8.— 12. e 2 b 5. 12. c 7 c 6 mit sehr gutem Spiele für Schwarz.

Erste Spielart.

	6. C 7 C 6.
7. D 5 C 6.	7. B 7 C 6.

A. Rückzug des Laufers.

Erster Rückzug: nach der A Linie.

8. B 5 A 4.	8. H 7 H 6.

Statt dieses Zuges war oben für Schwarz 8. F 8 C 5 als das Stärkste angegeben worden — und nicht mit Unrecht, wenn Weiss versäumt, mit dem einzig richtigen Zug der Dame 9. d 1 e 2 zu antworten, welcher allein die nachtheiligen Folgen, die aus jedem andern Zuge für das weisse Spiel entstehen, aufhebt. Es wurde nämlich statt des Damenzuges 9. d 1 e 2 auf 8. f 8 c 5 noch die Rochade 9. 0 — 0 erwähnt, — (andere Züge sind, wie schon S. 65 erläutert, ganz schlecht,) — worauf, wie wir bereits ausgeführt haben, der Zug 9. h 7 h 6, dort unter dem Titel „Erste Fortsetzung" gegeben, den Werth der Rochade an dieser Stelle für Weiss hinlänglich erläutert und dieselbe als ungenügend erweist. Es bleibt also dem Weissen nur 9. d 1 e 2, und dieser Zug genügt auch vollkommen, um das Unzureichende des Lauferzuges von Schwarz darzulegen; denn 9. d 1 e 2. 9. 0 — 0.—10. 0—0. 10. d 8 b 6.— 11. d 2 d 3. 11. c 8 a 6. — 12. a 2 a 3 giebt zwar ein hübsches Angriffsspiel für Schwarz, das aber leider nicht stichhaltig ist, — und stärkere Züge scheint Schwarz auch nicht zu haben, als diese angegebenen, indem die weissen Bauern auf dem linken Flügel zu mächtig zu werden drohen und namentlich der Zug g 5 e 4 dem weissen Spiele eine grosse Erleichterung seiner allerdings noch unentwickelten und beengten Stellung gewähren kann.

Wir wählten daher jetzt 8. h 7 h 6 als beste Fortsetzung des Angriffs für Schwarz, indem der so angegriffene Springer sich nach dem für ihn jetzt ungünstigen Posten g 3 zurückziehen muss.

Digitized by Google

9. G 5 F 3.

Geht der Springer aber nach h 3, so folgt 9. d 8 d 4. — 10. b 1 c 3. 10. c 8 g 4. — 11. f 2 f 3. 11. g 4 h 3, und Schwarz erlangt das bessere Spiel. Angriffsversuche endlich, statt den angegriffenen Springer zurückzuziehen, schlagen gegenwärtig sämmtlich ungünstig für Weiss aus.

9. E 5 E 4.

10. D 1 E 2. 10. F 8 C 5.

11. D 2 D 3.

Auf 11. 0 — 0 kommen wir in die Variante: 8. f 8 c 5. — 9. 0 — 0. 9. h 7 h 6. — 10. g 5 f 3. 10. e 5 e 4. — 11. d 1 e 2, welche bereits S. 66 als zum Nachtheil für Weiss ausgeführt ist. (s. die „Erste Fortsetzung.")

Auf 11. B 1 C 3 erfolgt 11. 0 — 0. — 12. f 3 e 5. 12. d 8 b 6. (oder vielleicht noch stärker 12. d 8 c 7. — 13. e 5 c 4. 13. c 8 a 6.) 13. 0 — 0. 13. c 8 a 6. — 14. d 2 d 3. 14. e 4 d 3 und Schwarz steht gut. Es kann nun z. B. folgen: 15. c 2 d 3. 15. a 8 d 8. — 16. c 3 e 4. (auf c 1 e 3 folgt f 8 e 8) 16. f 6 e 4. — 17. e 2 e 4. 17. f 8 e 8 und steht besser.

11. 0 — 0.

12. D 3 E 4. 12. F 6 E 4.

13. 0 — 0. 13. F 8 E 8.

und Schwarz hat dass bessere Spiel. Weiss konnte zwar noch anders ziehen, als hier angegeben, allein Schwarz wird stets ein gutes Spiel erlangen, worüber wir auch späterhin noch einige erläuternde Partieen mittheilen werden. Nur eine Variante wollen wir hier noch kurz berühren: wenn Weiss nämlich im 10. Zuge statt die Dame zu ziehen, rochirt und gegen zwei Bauern und Angriff einen leichten Officier hingiebt. Indessen hilft auch diess nichts, und geht auch der Angriff dann später wieder auf Schwarz über, da Weiss noch zu wenig Figuren im Felde hat, und auch der ganze Damenflügel gelähmt ist. Man sehe: 10. 0 — 0. 10. e 4 f 3. — 11. f 1 e 1+. 11. c 8 e 6. (Auf f 8 e 7 folgt b 2 b 4.) — 12. d 1 f 3. 12. a 8 c 8. — 13. a 2 a 3. 13. d 8 d 5. — 14. f 3 d 5. 14. f 6 d 5. — 15. b 2 b 4. 15. a 5 c 4. —

Digitized by Google

16. d 2 d 3. 16. c 4 b 6. — 17. a 4 b 3. 17. f 8 e 7. — 18. c 1 b 2. 18. 0 — 0. — 19. c 2 c 4. 19. d 5 f 4. — 20. b 3 c 2. 20. c 6 c 5. — 21. b 4 b 5. 21. e 7 d 6. — 22. a 3 a 4. 22. e 6 f 5, und Schwarz steht besser.

Es erhellt also hieraus, dass der Rückzug des Laufers nach a 4 für Weiss nicht zu empfehlen ist, dass er vielmehr dem Schwarzen ein überwiegendes Spiel gewährt. — Betrachten wir daher jetzt den Rückzug des Laufers nach e 2.

Zweiter Rückzug: nach dem Königsflügel.

Der Laufer kann 8. nach e 2 und f 1 gehen.

Auf ersteren Zug folgt: 8. h 7 h 6. — 9. g 5 f 3. 9. c 5 e 4. — 10. f 3 g 1. 10. f 8 c 5. — 11. c 2 c 3. (Auf 11. b 1 c 3 folgt 11. d 8 b 6 und auf 11. d 2 d 3 folgt 11. d 8 b 6.) 11. d 8 b 6. — 12. b 2 b 4. 12. c 5 f 2+. — 13. e 1 f 1. 13. a 5 b 7 mit gutem Spiele. —

Auf f 1 steht der Laufer noch hemmender für Weiss und wieder ist h 7 h 6 dann der Zug, welcher das Spiel zu Gunsten von Schwarz wendet. —

Gehen wir hierauf zu dem zweiten Theile der ersten Vertheidigung über, wo Weiss, statt den Laufer zurückzuziehen, den Zug der Dame nach f 3 wählt.

(Fortsetzung folgt.)

Abhandlungen.

I. Fremdes Schachtreiben der Gegenwart.

(Fortsetzung von S. 69.)

Das Schachtreiben in Breslau steht gegenwärtig gleichfalls auf einer nicht unbedeutenden Höhe. Die Hauptversammlungsorte der Schachfreunde sind: das Häusler'sche Cafehaus, der Zwingergarten und in rauher Jahreszeit auch die Börsenressource. Besonders zeichnet sich daselbst Herr Eichborn aus, sowohl in

Digitized by Google

theoretischer Hinsicht, als auch durch seine Stärke in jedweder Art von Partieen. Ferner sind die Herren Anderssen, Schmidt und Liebrecht zu erwähnen, ersterer bekannt durch seine „Schachräthsel“ und sein bedeutendes Talent, das er auch in verschiedenen Kämpfen gegen den Berliner Helden Bledow an den Tag gelegt, während die letzteren schon seit langer Zeit durch ihre Schärfe der Berechnung und ihr starkes Spiel in ganz Breslau als berühmte Meister anerkannt sind. Diesen an Stärke ziemlich gleichstehend sind die Herren Karfunkel und Hillebrandt. Eine besondere Gabe soll Herr Karfunkel insofern haben, als er, wie man sagt, seinen Gegner durch Scheinangriffe häufig geschickt zu täuschen, ihn zu verwirren und dann aus der daraus entstehenden misslichen Lage des Feindes bedeutenden Vortheil zu ziehen versteht. Dagegen ist Herr Hillebrandt rühmlichst bekannt durch sein bedeutendes Talent, das er in der Correspondenz-Partie gegen den Hamburger Schachclub zur Bewunderung aller Schachfreunde auf glänzende Weise an den Tag gelegt hat. Doch das ist bei ihm nicht das einzige Rühmliche; — er ist auch wegen seiner Ausdauer und Entschlossenheit in der ganzen Umgegend als trefflicher Schachspieler allgemein gefürchtet und geachtet. — Freilich sind diese Spieler den grossen Meistern Berlin's in wiederholt stattgehabten Kämpfen zu Breslau unterlegen; doch rechtfertigt diess keineswegs die Annahme, als seien sie desshalb schwache Spieler, — im Gegentheil, sie sind gewiss auch unter die ersten Helden Deutschlands zu zählen und als bedeutende Meister, wenn auch nicht in dem Grade wie ihre Sieger, im Schach anzuerkennen.

(Fortsetzung folgt.)

---

2. Schachtreiben der Vergangenheit.

(Fortsetzung von S. 71.)

Eine neue Ausgabe seines Werkes gab Philidor im Jahre 1777 ebenfalls zu London, wo auch 1749 die erste erschienen war, und wo er jährlich einige Zeit zu verweilen pflegte, heraus, die

Digitized by Google

ausser dem in der ersten Ausgabe Enthaltenen noch einige Spielanfänge und Endspiele liefert. — Durch die französische Revolution ward Philidor 1793 veranlasst, Frankreich zu verlassen und in England sich niederzulassen, wo er jedoch schon einige Jahre darauf am 24. August 1795 zu London in dem Alter von 69 Jahren starb.

Auch England erzeugte nicht lange Zeit darauf mehre grosse Schachhelden, die sich durch ihre ebenfalls trefflichen Werke ein grosses Verdienst um die Schachliteratur erworben haben. Besonders sind in dieser Periode hervorzuheben die Meister des Schach J. H. Sarrat, John Cochrane und William Lewis, an welche sich in neuerer Zeit auch George Walker und Alexander Mac Donnel in rühmlichster Weise anschliessen.

Was zuvörderst J. H. Sarrat betrifft, so galt dieser zu seiner Zeit für den geistreichsten und stärksten Spieler Englands. Seine beiden Werke sind, obwohl er noch mehr durch sein herrliches Spiel berühmt ist, dennoch recht treffliche Arbeiten. Das erste erschien zu London zuerst im Jahre 1808 unter den Titel „Treatise on the game of chess" in zwei Bänden, ward auch 1822 von Sarrats Freunde Lewis nochmals geordnet und mit einigen Zusätzen herausgegeben. Das zweite erschien zu London 1821 unter dem Titel „A new treatise on the game of chess, upon a plan of progressive improvement hitherto unattempted," und enthält unter Anderem auch die erste systematische Bearbeitung des Muziogambits.— Im Jahre 1813 und 1817 gab er auch noch eine Uebersetzung des grössten Theils der Werke des Damiano, Lopez, Salvio, Gianutio und Gustavus Selenus heraus, welche jedoch weniger gut, als die von ihm selbst verfassten Schriften, gerathen ist. —

John Cochrane, ebenfalls einer der genialsten Schachhelden Englands, übersetzte 1822 das von den Amateurs 1775 zu Paris verfasste Schachwerk und knüpfte daran noch einen von ihm selbst verfassten, sehr lehrreichen Schachanfang, in dem ganz besonders die Gambitspiele, von denen das eine nach dem Verfasser auch den Namen Gambit Cochrane erhalten hat, Aufmerksamkeit verdienen. — Cochrane hatte auf längere Zeit, nachdem er schon als Schachheld allgemein geachtet war, Europa verlassen und war

Digitized by Google

nach Ostindien gegangen. 1841 kehrte er jedoch plötzlich nach London zurück und spielt dort seitdem als geübter Schachspieler eine sehr glänzende Rolle, hat auch unsere Theorie durch eine interessante Variante im schottischen Gambit wieder um etwas erweitert.

Die von William Lewis verfassten Werke zeichnen sich sämmtlich durch die strengste Correctheit aus und besonders sind es seine „Series of Lessons on the game of chess“ (welche zu London 1831 und in neueren Auflagen 1833 und 1842 erschienen), durch die er sich einen immerdauernden Ruf als ausgezeichneter Meister des Schach erworben hat, und welche allen Schachspielern auf das beste anzuempfehlen sind. — Ausserdem ist sein Ruhm noch gestiegen durch mehre andre Werke und auch einige Uebersetzungen, von denen vorzüglich die des Greco'schen Werkes, sowie auch die der Schriften von Stamma und Carrera bemerkenswerth sind. Eine von ihm 1827 zu London herausgegebene Problem-Sammlung enthält die geistreichsten Endspiele, sowie die 1835 zu London erschienene Auswahl von Partieen, zwischen De la Bourdonnais und Mac Donnel gespielt, den Schachliebhabern besonders zu empfehlen ist. — Auch war es Lewis, der vom Londoner Schachclub als stärkster Spieler vor mehren Jahren erwählt ward, um die mit der Vorgabe von Bauer und zwei Zügen von Deschapelles um 500 Lstr. gemachte Herausforderung auf einen Match Namens des Londoner Schachclubs anzunehmen und die Partieen gegen Deschapelles zu führen. Doch ward man über einige Bedingungen dieses Matches nicht einig, so dass leider diese Wette, welche Lewis aller Wahrscheinlichkeit nach gewonnen haben würde, unterblieb.

Anerkannt gilt Lewis — vor mehren Jahren der stärkste Spieler Europa's — auch jetzt noch trotz seiner hohen Alters für einen der ausgezeichnetsten Spieler und ist überall unter dem würdigen Namen der „Altmeister“ bekannt und geachtet. —

Werfen wir nun einen Blick auf die ebenfalls sehr bedeutenden Verdienste George Walkers, des ehemaligen Präsidenten des Schachclubs in Nottingham, um das Schach, so fallen uns von seinen Werken besonders in die Augen die „neuen Varianten über das Muziogambit,“ im Jahre 1831 zu London erschienen, ferner sein

Digitized by Google

„New treatise on Chess," zu London 1832 und 1841 erschienen, welches ganz besonders zu den Hauptwerken der Schachliteratur gezählt werden kann. Auch seine „selection of games at Chess" und „Chess made easy," sowie „the Philidorian" und „Analysis of Chess" sind als nützliche und belehrende Schriften hinlänglich bekannt, wie auch die mehrfach erfolgten Auflagen derselben beweisen. Auch diesen geistreichen Schachhelden kann man mit Recht zu den stärksten jetzt lebenden Spielern Englands zählen.

Ferner ist noch Alexander Mac Donnel, Schüler des Lewis, der zu den geistreichsten Spielern seiner Zeit gehörte, in's Auge zu fassen. Er war Verfasser des 1836 nach seinem Tode zu London unter dem Titel „ A selection of games at Chess actually played in London" erschienenen herrlichen Werkes. Auch seine Kämpfe gegen De la Bourdonnais, circa 80 an der Zahl. die äusserst genial geführt sind, sind in Alexandre's Encyclopädie abgedruckt. — Sein Tod, der am 14. September 1835, im Alter von 37 Jahren erfolgte, war für die Schachwelt ein höchst schmerzliches Ereigniss. —

(Fortsetzung folgt.)

5. Skizzen aus Ströbeck.

(Gesammelt von Moritz Krüger.)

(Fortsetzung von S. 86.)

Sogar bei den Schulkindern in Ströbeck spielt das Schach schon eine grosse Rolle. In jedem Jahre nämlich, zur Osterzeit — nachdem den Kindern vorher aufgegeben ist, sich im Schach zu üben — wird in Ströbeck ein grosses Schach-Examen abgehalten, woran sich jedesmal ungefähr 48 Kinder betheiligen. Da sind denn immer bei Jedem gar grosse Hoffnungen auf Sieg vorhanden, und auch an Prahlerei mit etwaigem Talente mag es bei den Einzelnen nicht fehlen. Doch darauf achten die Ströbecker nicht, sondern bei ihnen gilt der Wahlspruch: „Beweise durch die That, wie weit du vorgeschritten bist!" Zuvörderst wird nun durch das Loos bestimmt, welche Paare den Kampf gegen einander bestehen sollen, und nachdem diess geschehen, werden so viel Schachbretter zu-

Digitized by Google

rechtgelegt, wie Paare von Spielenden vorhanden sind, deren Anzahl meist gegen 24 beträgt. Sobald die jugendlichen Kämpfer den ihnen angewiesenen Platz eingenommen haben, beginnt der Kampf. Pläne über Pläne werden geschmiedet, Combinationen über Combinationen in Anwendung gebracht, für jedes kleine Versehen, für jeden unüberlegten Zug nimmt der Gegner die gehörige Rache, bis endlich dieser erste Kampf bei Allen entschieden ist. Nun treten die 24 Sieger von Neuem zusammen und spielen — nachdem das Loos die gegenseitigen Gegner bestimmt hat — gegen einander eine zweite Partie, die natürlich, da sie von schon besseren Spielern, als die ersten waren, geführt wird, auch weit interessanter als jene ausfällt. Sobald nun auch dieser Kampf von Allen beendet ist, beginnt die letzte Partie, die auch gewöhnlich am hartnäckigsten von der kampflustigen Jugend gespielt wird. Jeder sucht da noch alle seine Pläne und Finten in Anwendung zu bringen, bis endlich der Kampf durch den für die Besiegten so schrecklichen Ausruf des Gegners: „Schach und Matt!“ entschieden ist. Diejenigen Sechs, welche nun auch in dieser dritten Schlacht siegreich gewesen sind, werden darauf im Jubel nach Hause begleitet, und deren Thürflügel ihnen ehrerbietigst geöffnet; im Hause selbst ist die liebe Mama sogleich eifrigst bemüht, ein kleines Festmahl anzurichten, um den dreifachen Sieg des theuren Kindes zu feiern. — Auch Seitens der Ströbecker Gemeinde wartet noch auf die Sieger eine andere Belohnung, die darin besteht, dass den tapferen Streitern ein schönes Schachspiel geschenkt wird, welches die bei den Kindern so grosse Freude erzeugende Inschrift: „Zur Belohnung des Fleisses von der Gemeinde Ströbeck“ trägt. Zuweilen kommt hierzu auch noch ein besonderes Geldgeschenk. — Dagegen finden wir an diesem Festtage auf der Seite der Besiegten auch einzelne, sehr traurige Gesichter, und Thränen, die bei diesem Feste von denen vergossen werden, denen der Sieg durch das geübtere Spiel des Gegners entzogen ward, sind dabei nichts so sehr Seltenes. Wie manches der Kinder hat vielleicht geglaubt, durch seine fortwährende Uebung im edlen Schach sicherlich zu der Zahl der Gefeierten zu gehören, und nun sieht es plötzlich seine langgehegte Hoffnung in Trümmer zerfal-

Digitized by Google

len. Die Zeit ist die beste Trösterin. So erblicken wir denn auch Viele von Denen, die das vergangene Osterfest mit weinenden Augen an sich vorübergehen sahen, im nächsten Jahre wieder mit frischem Muthe unter der Zahl der Kampflustigen.

(Schluss folgt.)

Correspondenzpartieen.

2. Augustea wider Sophrosyne.

(Fortsetzung von S. 75.)

Leipzig. Magdeburg.
Weiss. Schwarz.

23. b 4 f 8.

Bei diesem Zuge schwieg die Sophrosyne, und theilte der Augustea keinen Gegenzug mit, die dann annahm, dass die Partie von Schwarz somit aufgegeben würde, obwohl diess nach unserer Ansicht nicht so unbedingt gefolgert werden konnte, da die Sophrosyne sich während eines von der Augustea nachgesuchten vierwöchentlichen Waffenstillstandes am 23. Mai vorigen Jahres aufgelöst hatte, und man — während der Aufhebung der Communication beiderseits — nicht daran dachte, die Kunde solcher Handlung der Feindin mitzutheilen; somit aber allerdings durch ein solches Versäumniss die Augustea sich zu ihrem Beschluss berechtigt fühlen konnte. —

3. Amsterdam wider London.

(Fortsetzung von S. 75.)

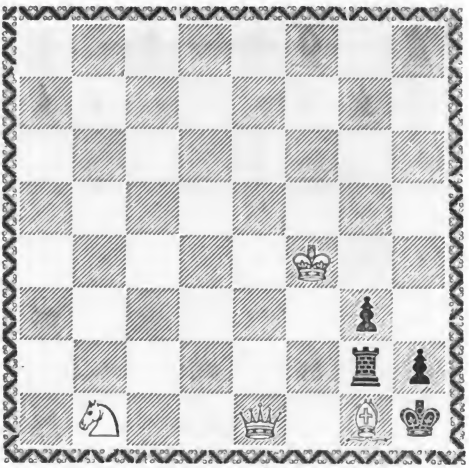
Amsterdam.	London.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
35. b 2 d 1.	35. a 2 c 2.	40. h 2 g 3.	40. g 8 f 7.
36. c 1 c 2.	36. e 3 c 1+.	41. g 3 f 3.	41. f 7 e 6.
37. g 1 h 2.	37. b 6 d 5.	42. c 3 e 3+.	42. e 1 e 3+.
38. d 1 c 3.	38. d 5 c 3.	43. f 3 e 3+.	43. c 4 c 3.
39. c 2 c 3.	39. h 8 g 8.	44. Am Zuge.	

(Fortsetzung folgt.)

Digitized by Google

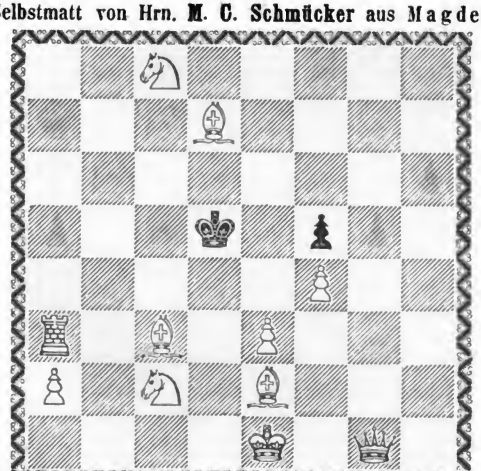
Aufgaben.

25. Von Hrn. C. Koch in Stendal.



Weiss macht in vier Zügen Matt.

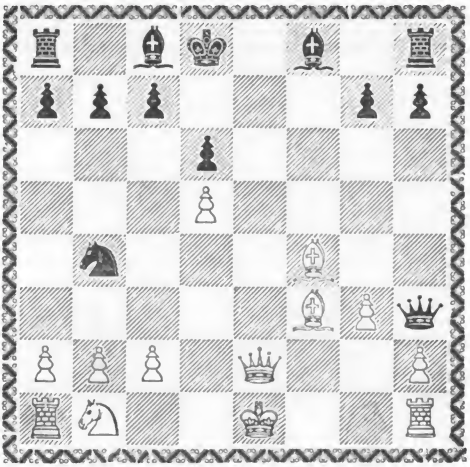
26. Selbstmatt von Hrn. M. C. Schmücker aus Magdeburg.



Weiss zwingt Schwarz in sieben Zügen Matt zu machen.

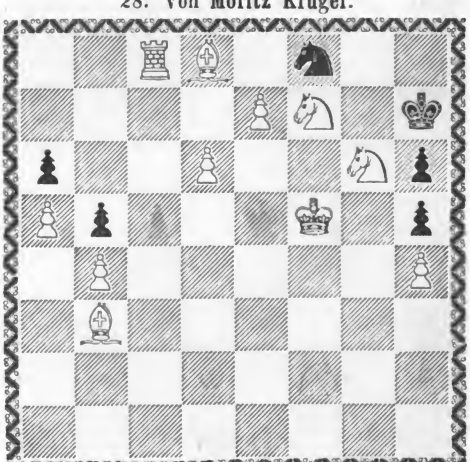
Digitized by Google

27. Endstellung einer gesp. Partie von Hrn. **Brandt** in Zeitz.



Weiss macht in acht Zügen Matt.

28. Von **Moritz Krüger.**



Weiss macht in zwei Zügen Matt.

Digitized by Google

Auflösungen

der im fünften Hefte enthaltenen Aufgaben.

17.

1. c 2 c 4. b 6 a 5. — 2. a 1 f 1. a 5 c 3. — 3. b 2 c 3. d 7 d 6. — 4. e 5 d 6+. c 8 d 7. — 5. f 7 e 6. d 8 c 8. — 6. f 1 f 8><. Wenn Schwarz aber 2. d 7 d 6, so 3. e 5 d 6+. c 8 d 7. — 4. f 7 e 6. d 8 c 8. — 5. f 1 f 8+. a 5 d 8. — 6. e 6 d 7><.

18.

1. e 5 e 4+. b 1 e 4+. — 2. c 1 e 3+. e 4 e 3+. — 3. f 2 e 3+. d 4 d 3. — 4. 0 — 0 — 0><. Zog aber Schwarz 1. d 4 d 3, so 2. c 1 d 1+. b 1 d 1+. — 3. a 1 d 1+. d 3 c 2. — 4. f 7 b 3><.

19.

1. d 3 e 5+. c 6 d 5. — 2. c 3 a 5. h 5 f 5+. — 3. f 6 f 5. e 5 e 4. — 4. c 5 b 3+. a 4 b 3. — 5. a 1 a 4><. Wenn aber Schwarz 2. e 4 e 3, so 3. c 5 b 3+. d 5 e 4. — 4. a 5 a 4+. d 8 d 4. — 5. a 4 d 4 ><. Zog Schwarz 1. c 6 c 7, so: 2. c 5 d 7+. b 3 c 4. — 3. c 3 c 4+. c 7 d 6. — 4. c 4 c 5><. (Wenn hierbei Schwarz 3. c 7 b 7, so 4. c 4 c 6 ><.) —

20.

1. c 5 e 6. d 6 d 5. — 2. e 2 e 4. d 5 e 4. — 3. f 3 f 4><.
d 5 c 4. — 3. d 4 c 6><.

Miscellen.

4. Herr Löwenthal, einer der gefeierten Schachhelden Pesth's (s. S. 69 dieser Blätter), hat sich nach England begeben und wird zur grossen Freude aller Londoner Schach-Notabilitäten dort täglich erwartet. —

5. Der berühmte deutsche Schachmeister, Herr Heydebrandt von der Lasa, welcher, wie wir in unserem vierten Hefte mel-

Digitized by Google

deten, bisher in Stockholm bei der preussischen Gesandtschaft angestellt war, ist neuerdings in Berlin eingetroffen, um wahrscheinlich von dort aus nach einem neuen Bestimmungsort abzugehen — wie wir hören, muthmasslich nach der Schweiz. —

6. Am 6. November 1849 wurde das Stiftungsfest der Schachgesellschaft Augustea in Leipzig festlich begangen, und ausser Anderen war auch der starke Wiener Spieler, Herr Falkbeer, zugegen, der schon einige Wochen vorher sehr ruhmvoll in Leipzig gekämpft hatte. Nachdem von dem Vorsitzenden, Herrn Grafen Vitzthum, die Festverhandlungen mit einigen einleitenden Worten eröffnet waren, hielt Herr E. Pitschel die eigentliche Festrede, welche sich im Allgemeinen über das Wirken der Gesellschaft verbreitete. Gegründet wurde diese von den Herren E. und K. Pitschel, Klaus, Schurig und Pollmächer, die auch sämmtlich an dem Festabende zugegen gewesen sind. (Berl. Schachztg.)

7. In der Berliner Schachzeitung hat Herr von Jänisch, der berühmte russische Schachschriftsteller, eine neue Art Laufergambit erwähnt, welche entsteht durch die Züge 1. e 2 e 4. e 7 e 5.— 2. f 2 f 4. e 5 f 4. — 3. f 1 e 2, und welche Herr von Jänisch „eingeschränktes Laufergambit" benennt. Indem wir für späterhin ein Mehres über diese Eröffnung versprechen, übergeben wir sie hiermit unseren geneigten Lesern vorläufig zur beurtheilenden Durchsicht, indem wir noch bemerken, dass nach unserer Ansicht für jetzt das Stärkste für Schwarz scheint, auf 3. f 1 e 2 mit 3. f 8 e 7 zu antworten. —

Zur gefälligen Beachtung.

Die Herren Einsender von Problemen werden hiermit gebeten, denselben die Lösung beigeben zu wollen.

Beiträge für diese Schachzeitung nimmt die Verlagshandlung derselben auf dem Wege des Buchhandels, oder portofrei durch die Post zur Ablieferung an die Redaction gern entgegen. —

Druck und Papier von E. Baensch jun. in Magdeburg.

Digitized by Google

Theoretische Aufsätze.

3. Die Combination Mac Donnel's im Laufergambit.

Das Laufergambit ist vorzüglich in neuerer Zeit sehr in Aufnahme gekommen; und nach Auffindung der Schulten-Stanley'schen*) Variante haben sich namentlich Herr von Jänisch und Herr von der Lasa viel mit der Feststellung der besten Züge in demselben beschäftigt, wo man bis jetzt folgende Spielart als die correcteste im Angriff und Vertheidigung aufgestellt hat: 1. E 2 E 4. 1. E 7 E 5. — 2. F 2 F 4. 2. E 5 F 4. — 3. F 1 C 4. 3. D 8 H 4+. — 4. E 1 F 1. 4. G 7 G 5. — 5. B 1 C 3. 5. F 8 G 7. — 6. D 2 D 4. 6. G 8 E 7. — 7. G 1 F 3. 7. H 4 H 5. etc.

Nun findet sich, wie man bemerken wird, in allen diesen Varianten des Laufergambits, denen man gegenwärtig seine besondere Aufmerksamkeit zugewendet hat, stets früher oder später der Zug des Königsspringers g 1 f 3, um so durch Vertreibung der Dame einige wichtige Tempi für die Entwicklung des eigenen Spieles und für die Leitung und Bewahrung des ferneren Angriffs zu gewinnen.

*) Die Stanley-Schulten'sche Variante besteht in folgenden Zügen: 1. e 2 e 4. 1. e 7 e 5. — 2. f 2 f 4. 2. e 5 f 4. — 3. f 1 c 4. 3. d 8 h 4+. — 4. e 1 f 1. 4. g 7 g 5. — 5. b 1 c 3. 5. f 8 g 7. — 6. d 2 d 4. 6. d 7 d 6. — 7. c 3 d 5. 7. c 8 d 8. — 8. e 4 e 5. 8. d 6 e 5. — 9. d 4 c 5. 9. c 8 d 7. — 10. g 1 f 3. 10. h 4 h 5. — 11. c 1 d 2, und dieser Laufer, welcher im nächsten Zuge nach c 3 zu gehen droht, wird dort sehr mächtig und nachtheilbringend für das schwarze Spiel, so dass man sich genöthigt sah, bald eine Aenderung in den frühern Zügen von Schwarz eintreten zu lassen, die denn auch im 6. Zuge, wie oben nachzusehen, Statt fand. —

Digitized by Google

Indessen giebt es noch eine andere Weise, die feindliche Dame vom eignen Königsflügel zu vertreiben und namentlich in hohem Grade die Entwicklung des Spieles zu befördern, welche aber nur wenig Anklang gefunden hat, und die in den Lehrbüchern nur kurz berührt wird und zwar als unvortheilhaft und nachtheilig für den Gambitgeber, — obwohl sie die Idee eines der grössten Schachmeister, des berühmten schottischen Spielers Mac Donnel, ist und, wie wir jetzt nachweisen werden, keineswegs das darüber in den Lehrbüchern gefällte Urtheil verdient, sondern vielmehr bei einer consequenten, correcten Fortsetzung ein fast entgegengesetztes Resultat ergiebt, mit andern Worten, dass der Gambitgeber mit der Combination Mac Donnels im Laufergambit stets, wo nicht gewinnen, so doch wenigstens — in allen Fällen — ein Remis erzielen wird. —

Spieleröffnung.

1. E 2 E 4.	1. E 7 E 5.
2. F 2 F 4.	2. E 5 F 4.
3. F 1 C 4.	3. D 8 H 4+.*
4. E 1 F 1.	4. G 7 G 5.
5. B 1 C 3.	5. F 8 G 7.**
6. G 2 G 3.	

Dieser Zug ist der Anfang der geistreichen Combination Mac Donnel's.

	6. F 4 G 3.
7. F 1 G 2.	

Auf diesen höchst sinnreichen Zug kann Schwarz nur drei verschiedene Gegenzüge thun, um den durch 8. h 2 g 3 drohenden Verlust der Dame zu hintertreiben. Es ist diess:

a. Der Zug 7. Laufer g 7 nimmt Springer c 3. —

b. Der von Jänisch angegebene Zug 7. d 7 d 6, um der Dame das Feld g 4 zu eröffnen.

c. Der beste Zug, den Schwarz überhaupt hat 7. h 4 h 6. —

---

*) Dieser und der folgende Zug 4. g 7 g 5 bilden die beste und correcteste Vertheidigung, um den Gambitbauer zu halten.

**) Der einzig richtige Zug, um nicht durch 6. d 1 f 3 den Gambitbauer zu verlieren.

Digitized by Google

Erste Spielart.

	7. G 7 C 3.
8. G 1 F 3.	8. H 4 G 4.

Auf 8. h 4 e 4 gewinnt Weiss die Dame durch 9. h 1 e 1. — Auf 8. h 4 h 5 folgt 9. h 2 g 3. 9. h 5 g 6. — 10. d 2 c 3. 10. h 7 h 6. (Auf 10. g 5 g 4 folgt 11. f 3 g 5.) 11. c 1 g 5 etc. Dasselbe folgt auf 8. h 4 h 6. —

9. H 2 H 3.	9. G 4 H 5.

Weiss konnte statt dessen noch anders ziehen, was aber nicht so gut ist: 9. c 4 f 7+. 9. e 8 f 7. — 10. f 3 e 5+. 10. c 3 e 5. — 11. d 1 g 4. — Doch nun folgt 11. g 8 f 6 und Weiss geräth in Bedrängniss. —

10. D 2 C 3.	10. H 7 H 6.
11. F 3 E 5.	11. H 5 D 1.
12. H 1 D 1.	

Statt dessen konnte auch Weiss so spielen: 12. c 4 f 7+. 12. e 8 e 7. — 13. h 1 d 1. 13. d 7 d 6. — 14. f 7 g 8 etc. —

	12. F 7 F 6.

Auf 12. h 8 h 7 folgt 13. d 1 f 1. — Auf 12. d 7 d 6 folgt 13. e 5 f 7. 13. h 8 h 7. — 14. f 7 g 5 mit besserem Spiele.

13. E 5 G 6.	13. H 8 H 7.
14. C 4 G 8.	14. H 7 G 7.
15. G 6 F 4.	15. G 5 F 4.

Auf 15. g 7 g 8 folgt 16. f 4 d 5. 16. e 8 d 8. — 17. d 5 f 6 mit besserem Spiele.

16. G 8 C 4.	16. G 7 E 7.
17. D 1 E 1.	17. F 6 F 5.
18. E 4 E 5.	18. D 7 D 6.

19. C 1 F 4 mit besserer Stellung und Partie.

Zweite Spielart.

	7. D 7 D 6.
8. H 2 G 3.	8. H 4 G 4.
9. G 1 F 3.	

Statt dieses Zuges giebt Herr von Jänisch bloss den ungleich

Digitized by Google

schwächern der Dame 9. d 1 f 1 an, worauf Schwarz freilich durch 9. g 4 d 7 ein festes Spiel erhält. —

9. C 8 E 6.

Das einzig Richtige, da 10. c 4 f 7+. 10. e 8 f 7.—11. f 3 e 5+ droht. — Sollte jedoch Schwarz 9. g 7 c 3 ziehen, so folgt 10. d 2 c 3. 10. f 7 f 6.—11. d 1 d 5. 11. g 4 d 7.—12. c 1 g 5. 12. f 6 g 5. — 13. d 5 d 4. 13. d 7 e 7. — 14. f 3 g 5. 14. e 7 g 5. — 15. d 4 h 8. 15. e 8 f 8. — 16. h 1 h 7. 16. g 5 d 2+. — 17. g 2 h 1 und gewinnt. —

10. C 3 D 5. 10. E 8 D 8.

Auf 10. e 6 d 5 folgt 11. c 4 d 5. 11. c 7 c 6. — 12. d 5 f 7+. 12. e 8 f 7. — 13. f 3 e 5+. 13. g 7 e 5. — 14. d 1 g 4 gewinnt die Dame. — Zog jetzt aber Schwarz statt 11. c 7 c 6 — 11. b 8 d 7 so folgt: 12. d 2 d 3. 12. h 7 h 6. — 13. c 4 f 7+. 13. e 8 f 7. — 14. f 3 g 5+ und gewinnt die feindliche Dame mit gutem Spiele. — —

Wenn aber statt 10. e 8 d 8 Schwarz 10. mit der Dame den Bauer e 4 nahm, so folgt 11. d 2 d 3 und Weiss gewinnt dann das bessere Spiel durch das drohende 12. d 5 c 7+. — —

11. D 2 D 3. 11. H 7 H 6.

12. D 5 E 3 und gewinnt die feindliche Dame. —

(Fortsetzung folgt.)

Abhandlungen.

5. Skizzen aus Ströbeck.

(Gesammelt von Moritz Krüger.)

(Schluss von S. 108.)

Für Denjenigen nun, welcher die von unseren Schachgesetzen abweichenden Regeln des Ströbecker Spieles kennen lernen möchte, dürften folgende Bemerkungen interessant sein:

1. Die bei uns gebräuchliche Rochade, sowohl nach der Damen- wie nach der Königsseite, findet in Ströbeck nicht Statt.

Digitized by Google

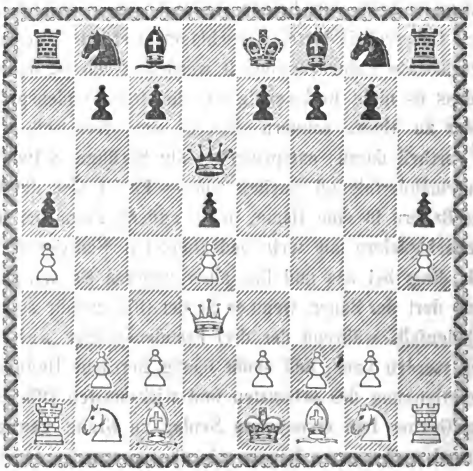
2. Jeder Bauer darf dort stets nur ein Feld ziehen, während man im gewöhnlichen Schach die Erlaubniss hat, einen Bauer, wenn man ihn während des ganzen Spiels zum ersten Male zieht, gleich zwei Felder vorzurücken.

3. Sobald ein Bauer in der Officierreihe des Feindes glücklich angekommen ist, darf er, so lange er auf diesem Platze steht, vom Feinde nicht geschlagen werden. Es wird nämlich ein solcher Bauer nicht sogleich in die gewünschte Figur umgetauscht, wie diess bei uns gebräuchlich ist, sondern er muss erst noch drei Rücksprünge machen, auch Freuden- oder Probesprünge genannt, die darin bestehen, dass er, wenn er z. B. der c bauer ist, im ersten Rücksprunge von c 8 nach c 6, im zweiten von c 6 nach c 4 und im dritten von c 4 nach c 2 springen muss; dort glücklich angelangt — denn er kann vom Feinde während seiner drei Rücksprünge, sobald sich Gelegenheit bietet, geschlagen werden — darf er erst in die gewünschte Figur verwandelt werden. Noch ist dabei zu bemerken, dass es nicht nothwendig ist, die drei Freudensprünge hinter einander zu thun, sondern steht es stets frei, ob man — je nachdem Vortheil daraus entspringt — die Sprünge in Pausen, oder schnell aufeinanderfolgend machen will. — Es ist also die Verwandlung eines Bauern in eine Dame, oder andere Figur bei den Ströbecker Schachspielern mit weit bedeutenderen Schwierigkeiten verknüpft, als diess bei uns und fast allen anderen Schachspielern der Fall ist, da dort der Bauer, wenn er in der Officierreihe auch nicht, so doch jedenfalls während der drei Freudensprünge sehr leicht geschlagen werden kann, und somit häufig herrliche Hoffnungen auf die Wiedererlangung des schönsten und wirksamsten Officiers durch einen vom Gegner fein ersonnenen Schlag zu Grabe getragen werden, während nach unsern Regeln wir uns nur anzustrengen haben, den Bauer in die feindliche Officierreihe zu bringen, um dann einen bedeutenden Zuwachs unserer Streitkräfte zu erhalten.

4. Endlich weicht auch noch der Ströbecker von uns in der Aufstellung der Figuren vor Beginn des eigentlichen Spiels etwas ab. Es wird nämlich daselbst sogleich der d bauer (nicht wie bei uns auf d 2) auf d 4, und hinter ihm auf das Feld d 3 die Dame

Digitized by Google

gestellt; ebenso bei den schwarzen Steinen, wo der d bauer (nicht wie bei uns auf d 7) auf das Feld d 5, und hinter ihm auf d 6 die Dame gestellt wird, indem man nämlich damit andeuten will, dass es die Dame ist, welche — ihrem Vorreiter folgend — als die tapferste Figur den Kampf eröffnet. Zugleich werden auch noch, ehe die Partie beginnt, von jedem Lager aus zwei Vorposten (der a und h bauer) aufgestellt, welche anstatt auf a 2, h 2 und a 7, h 7, wie es bei uns gehalten wird, zu stehen, sich keck auf den Feldern a 4, h 4 und a 5, h 5 gegenüberstehen, um eben gleichsam als Vorposten, oder als an der Grenze des Lagers aufgestellte Wachen zu zeigen, wie weit ihr Lager sich ausdehnt. Zur noch deutlicheren Erkenntniss, welches in Ströbeck die Aufstellung der Schachtruppen vor Beginn der Partie ist, mag folgendes Bild dienen:



Sobald die Aufstellung von beiden Seiten auf diese Weise formirt ist, beginnt der eigentliche Kampf. —

Diess sind die Gebräuche und Regeln des Schachspiels in Ströbeck, welche mir theils durch meinen einige Stunden dauernden Aufenthalt daselbst, theils auch durch Nachrichten mehrer in Mag-

Digitized by Google

deburg lebender Ströbecker — besonders durch die Güte des Herrn H. Helmholz aus Ströbeck, der sich jetzt in Magdeburg aufhält — bekannt geworden sind. Ich übergebe diese von mir zusammengestellten Skizzen hiermit den geehrten Lesern, in der Hoffnung, dass gewiss manche unter ihnen sind, die sich — gleich mir — für dieses Dorf, welches von allen Oertern die meiste Zuneigung zu unserem werthen Spiele zeigt, ja in dieser Beziehung fast einzig dasteht, lebhaft interessiren.

Correspondenzpartieen.

3. Amsterdam wider London.

(Fortsetzung von S. 106.)

Da diese Partie gegenwärtig vollendet ist und in der Englischen Wochenschrift „the Illustrated London News" näher besprochen wird, so nehmen wir uns die Freiheit, die darauf Bezug habende Stelle in dieser Zeitschrift, welche einige interessante Neben-Umstände näher andeutet, unsern Lesern in der Uebersetzung vorzuführen, und fügen dann noch die ganze Partie, wie sie dort gegeben ist, mit kritischen Noten hinzu.

Der betreffende Artikel der Ill. Lond. N. hebt so an:

„Schachkampf, gespielt durch Correspondenz zwischen dem Londoner und Amsterdamer Schachclub um 100 Guineen. — Beendigung des Kampfes.

Ein Schreiben, das wir neulich von dem Comité des Amsterdamer Schachclubs empfingen, bringt uns die befriedigende Nachricht, dass man beschlossen habe, die Vertheidigung der Partie nicht länger hinzuziehen. Der Match, welcher aus einer Partie bestehen sollte, ist somit vorüber, — und der Londoner Schachclub trägt in herrlicher Weise die Ehre eines Sieges davon, in einem Kampfe, welcher, wiewohl nur funfzig Züge von beiden Seiten geschehen sind, dennoch beinahe zwei Jahre gewährt hat.

Wenn die verhältnissmässige Geschicklichkeit und Stärke der Theilnehmer auf jeder Seite das Maass abgäbe, wonach man den

Digitized by Google

wahrscheinlichen Ausgang eines Kampfes wie diesen beurtheilen müsste, würde es leicht gewesen sein, voraus zu bestimmen, welcher Partie der Sieg zufallen würde, und wir hätten die ritterliche Tapferkeit zu bewundern gehabt, welche die kleine Schaar der Holländer bestimmte, die Leviathans von London herauszufordern. Indessen hat die Erfahrung bewiesen, dass in einem Schachkampfe, welcher durch Correspondenz gespielt wird, die Entscheidung der Schlacht nicht allein dem Starken gehört, und dass vorherberechnete und tiefe Combinationen weit geringer anzuschlagen sind, wenn die Figuren erfahrungsmässig gezogen werden, als im gewöhnlichen Schach, wo Beschlüsse versucht werden mit dem Kopf (d. h. durch combiniren) und nicht mit der Hand (d. h. durch probiren).

Hiervon liefert die Geschichte des Londoner Clubs selbst ein merkwürdiges Beispiel. — Im März des Jahres 1824 wurde diesem Club von dem zu Edinburgh der Vorschlag gemacht, um den Siegespreis eines Silber-Pokals einen Schachkampf per Correspondenz zu spielen. Dieser sollte aus einem Robber von drei Partieen (abgesehen von den Remispartieen) bestehen, wovon zwei Partieen zu gleicher Zeit zu spielen waren. Wer die erste gewänne, sollte den Anzug in der dritten haben.

Der Londoner Club war zu dieser Zeit voll von Stolz und in dem Gefühle seiner Stärke, und das Comité, welches zur Führung dieses Kampfes bestimmt wurde, umfasste jeden Namen von Ruf unter den Schachspielern der Metropole.

Der Edinburgher Schachclub dagegen bestand aus Spielern, die verhältnissmässig ohne Kenntniss und Erfahrung waren, und besass nur einen Spieler, den verstorbenen Mr. Donaldson, welcher fähig war, mit einem der Londoner Hauptspieler gleich zu kämpfen. In einer gewöhnlichen Partie galt gewiss die Vorgabe von: „a Lombard-street (Club) to a china-orange.“ —

Trotz aller Vortheile der Ueberlegenheit an Kunst und Erfahrung verloren die Londoner gleichwohl den Kampf, und verloren ihn auf eben so lächerliche Art, als es ärgerlich war, in demselben Augenblick, da die Partie bereits in ihren Händen war. —

Digitized by Google

Kehren wir hierauf zu dem gegenwärtigen Schachkampf zurück.

In den Vorrichtungen und Anordnungen zu dem Kampfe mit Amsterdam vermied der Londoner Club sehr vorsichtig die beiden starken Fehler ihrer Vorgänger, von denen der eine darin bestand, dass diese ein zu zahlreiches Comité ansetzten, und der andere, dass sie darin eingingen, mehr als eine Partie zu gleicher Zeit zu spielen.

Diessmal wurde das Comité auf fünf Mitglieder beschränkt: die Herren Slous, Horwitz, G. Medley, Walker, Perigal; und da — wenn wir anders recht berichtet sind — nur drei von diesen Herren irgend wie thätigen Antheil an der Führung des Kampfes nahmen, und da sie nur einer einzigen Partie ihre Aufmerksamkeit zu widmen hatten, so konnte man voraussichtlich in keine grosse Verlegenheit kommen durch eine Menge von verschiedenen Ansichten und die Mannigfaltigkeit der zu beurtheilenden Gegenstände." —

So weit die Ill. L. N.; — sodann folgt noch die Widerlegung eines Gerüchtes, dass Herr Staunton von London aus ersucht wäre, am Kampfe Theil zu nehmen, indem, nebst Beifügung eines Schreibens der Amsterdamer Gesellschaft, diess, als von Seiten Amsterdams geschehen, gemeldet wird. —

Gehen wir jetzt zur Partie selbst über.

Amsterdam.		London.	
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d 2 d 4.	1. e 7 e 6.	14. d 1 c 2.	14. b 7 b 6.
2. c 2 c 4.	2. f 7 f 5.	15. c 5 b 6.[9]	15. d 7 b 6.[10]
3. b 1 c 3.	3. g 8 f 6.	16. a 1 c 1.[11]	16. b 6 c 4.[12]
4. e 2 e 3.	4. d 7 d 6.	17. e 2 c 4.	17. d 5 c 4.
5. g 1 h 3.	5. f 8 e 7.	18. c 3 d 1.	18. c 8 a 6.
6. f 2 f 3.	6. c 7 c 6.[1]	19. b 2 c 3.[13]	19. f 6 d 5.
7. h 3 f 2.	7. d 6 d 5.[2]	20. 0 — 0.	20. a 6 b 5.[14]
8. a 2 a 3.[3]	8. 0 — 0.	21. f 1 e 1.	21. a 7 a 5.
9. f 1 e 2.	9. e 7 d 6.[4]	22. d 1 b 2.	22. c 7 d 6.
10. c 4 c 5.[5]	10. d 6 c 7.	23. c 3 d 2.[15]	23. a 5 b 4.
11. f 3 f 4.[6]	11. b 8 d 7.	24. a 3 b 4.	24. d 6 b 4.
12. b 2 b 4.	12. g 8 h 8.[7]	25. f 2 d 1.[16]	25. d 8 a 5.[17]
13. c 1 b 2.	13. a 8 b 8.	26. d 2 b 4.	26. a 5 b 4.

Digitized by Google

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
27. d 1 f 2.	27. d 5 b 6.	40. h 2 g 3.	40. g 8 f 7.
28. c 2 c 3.[18]	28. b 4 c 3.	41. g 3 f 3.	41. f 7 e 6.
29. c 1 c 3.	29. b 8 a 8.	42. c 3 e 3.[21]	42. e 1 e 3+.
30. c 3 c 2.	30. a 8 a 2.	43. f 3 e 3+.	43. c 4 c 3.
31. e 1 c 1.	31. f 8 a 8.	44. f 2 d 3.	44. e 6 d 5.
32. h 2 h 3.	32. a 8 a 3.	45. d 3 e 5.	45. h 7 h 5.[22]
33. e 3 e 4.[19]	33. a 3 e 3.	46. h 3 h 4.	46. b 5 c 4.
34. e 4 f 5.	34. e 6 f 5.	47. g 2 g 3.	47. c 4 b 5.
35. b 2 d 1.	35. a 2 c 2.	48. e 5 d 7.[23]	48. d 5 c 4.
36. c 1 c 2.	36. e 3 e 1+.	49. d 7 c 5.	49. c 4 b 4.
37. g 1 h 2.	37. b 6 d 5.	50. c 5 e 6.	50. b 4 a 3.
38. d 1 c 3.[20]	38. d 5 c 3.	51. Aufgegeben.	
39. c 2 c 3.	39. h 8 g 8.		

Anmerkungen.

[1]) Diess scheint uns kein guter Zug, da er die Entwicklung der schwarzen Partie sehr hemmt.

[2]) Das Vorrücken des feindlichen Königsbauern zu verhindern.

[3]) Wahrscheinlich gespielt, um e 7 b 4 zu verhindern. Statt dessen würden wir aber lieber den Königslaufer herausgebracht, oder selbst den Königsbauer gestossen haben, was zu vielen schönen und überraschenden Varianten führt, z. B. a) 8. e 3 e 4. 8. d 5 c 4. — 9. f 3 e 4. 9. f 5 c 4. — 10. f 2 e 4. 10. f 6 e 4. — 11. c 3 e 4. 11. e 7 b 4+. — 12. c 1 d 2. 12. d 8 h 4+. — 13. e 4 g 3. 13. b 4 d 6. — 14. d 1 f 3. 14. h 8 f 8. (oder siehe b.) — 15. f 3 h 5+. 15. h 4 h 5. — 16. g 3 h 5. 16. g 7 g 6. — 17. h 5 g 3. 17. d 6 g 3+. — 18. h 2 g 3. 18. f 8 f 7. — 19. f 1 d 3 19. b 8 a 6. — 20. 0 — 0 — 0. 20. c 8 d 7 oder a 6 c 7. — 21. h 1 h 7. 21. f 7 h 7. — 22. d 3 g 6+. 22. h 7 f 7. — 23. d 1 f 1 und gewinnt.

b) — 14. d 6 g 3+. — 15. f 3 g 3. 15. h 4 d 4. — 16. d 2 c 3. 16. d 4 e 4+. — 17. f 1 e 2. 17. h 8 g 8. — 18. a 1 d 1. 18. b 8 a 6 (oder d 7). — 19. g 3 d 6 mit überwiegendem Spiele. — —

[4]) Der Laufer nimmt eine sehr wirksame und starke Position in dieser Linie ein, namentlich, nachdem er nach c 7 gegangen ist.

[5]) Unvorsichtig gespielt, da dem Schwarzen so Gelegenheit geboten wird, die Bauernkette auf der Damenseite zu durchbrechen.

Digitized by Google

[6]) Eine Folge des vorigen, vorzeitigen Zuges.

[7]) Zur Vorbereitung des Angriffs auf den weissen König, falls dieser nach g 1 rochirte, um dann mit f 8 g 8, g 7 g 5 fortfahren zu können.

[8]) Der Anfang einer Combination, welche mit dem Gewinn eines Bauern für Schwarz endet.

[9]) Statt dessen 15. c 2 a 4 wäre nutzlos gewesen, da Schwarz ganz sicher entweder mit b 6 b 5 oder b 6 c 5 geantwortet hätte.

[10]) Das Richtige. Nicht Thurm oder Laufer musste nehmen.

[11]) Nach Ansicht der Londoner Spieler ein Fehler, der gemacht zu sein scheint, in grösster Sicherheit, dass Schwarz sich nicht würde durch den Zug b 6 c 4 einem Doppelbauer aussetzen.

[12]) Auch musste wohl ein Zug wie dieser, durch den Schwarz sich freilich dem sichtbaren Nachtheil eines Doppelbauern aussetzt und das Centrum schwächt, das Resultat einer langen, tiefen und genauen Berechnung sein.

[13]) Die Rochade vorzubereiten, was gegenwärtig wegen des Verlustes der Qualität durch c 4 c 3 noch nicht geschehen konnte. —

[14]) Statt dessen scheint g 7 g 5 lockend und führt auch zu vielen interessanten Varianten; wenn Weiss aber das Richtige, nämlich f 2 h 3, spielt, so wird das Ende eben nicht sehr zu Gunsten von Schwarz ausfallen.

[15]) Auf b 4 a 5 antwortet Schwarz mit d 6 a 3 und gewinnt dann auch bald den Bauer a 5.

[16]) Das Vorrücken des Bauern c 4 — c 3 zu verhindern. Hätte indessen Weiss gespielt 25. b 2 c 4, so wäre gefolgt 25. b 5 c 4. — 26. d 2 b 4. 26. b 8 b 4 und hat eine Figur gewonnen.

[17]) Die Tiefe und Genauigkeit der schwarzen Berechnung beim 16. Zuge wird in der That treffend bewiesen, dass ihr Doppelbauer, obgleich bedroht von unzähligen Feinden, unbezwinglich dasteht.

[18]) Auf 28. c 1 a 1 folgt 28. b 8 a 8. — 29. h 2 h 3. 29. a 8 a 7.— 30. a 1 a 7. 30. b 4 c 1+. — 31. g 1 h 2. 31. c 1 c 3.

[19]) Statt dessen konnte Weiss ziehen:

a) 33. f 2 d 1. 33. a 3 b 3.—34. g 1 h 2. 34. b 3 b 4.—35. h 2 g 3. 35. b 6 d 5. — 36. Beliebig. 36. c 4 c 3 und gewinnt. —

b) 33. b 2 d 1. 33. a 2 c 2.—34. c 1 c 2. 34. a 3 a 1+.—35. g 1 h 2. 35. b 6 d 5 und wird gewinnen. —

[20]) Nicht übel, um Schwarz zu verlocken, den Bauer zu nehmen, in welchem Falle die Partie höchst wahrscheinlich remis gewesen sein würde.

[21]) Unbedingt nothwendig, um den Damenbauer zu halten. Das Endspiel von Schwarz ist durchaus correct und kann weder getadelt, noch konnte es überhaupt besser gespielt werden.

[22]) Schwarz' Zweck ist jetzt, den Gegner zu zwingen, entweder König oder Springer zu ziehen. Weicht ersterer, so geht der Bauer sofort

Digitized by Google

in die Dame, und wenn letzterer zieht, so kommt der König dem Bauern zu Hülfe, um die Partie zu entscheiden.

23) Alle anderen Züge sind nun erschöpft, und Weiss ist gezwungen König oder Springer zu ziehen.

---

4. v. d. Goltz wider Pitschel und Gen.

Der Freiherr von der Goltz, den wir bereits S. 53. dieser Blätter, als tüchtigen Schachspieler erwähnten, ist neulich in einen Schachkampf eingetreten mit einigen jüngeren Mitgliedern der Augustea in Leipzig, namentlich Herrn E. Pitschel, H. Pollmächer etc. Derselbe hat also begonnen:

v. d. Goltz. Die Verbündeten.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e 2 e 4.	1. e 7 e 5.	3. f 1 c 4.	3. f 7 f 5.
2. f 2 f 4.	2. e 5 f 4.	4. d 1 e 2.	4. Am Zug.

5. Lange wider Lichtenstein.

Nachdem in einer Correspondenzpartie von M. Lange gegen Herrn A. Lichtenstein in Glogau, den bekannten Verfasser des Schachkünstlers, die Mac Donnel im Laufergambit — und zwar nicht mit Nachtheil für den Anziehenden — versucht ist, ist dieselbe Variante in folgender Partie abermals von demselben Spieler beliebt worden:

M. Lange. A. Lichtenstein.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e 2 e 4.	1. e 7 e 5.	8. h 2 g 3.	8. h 6 g 6.
2. f 2 f 4.	2. e 5 f 4.	9. d 2 d 4.	9. g 8 e 7.
3. f 1 c 4.	3. d 8 h 4+.	10. g 1 f 3.	10. h 7 h 6.
4. e 1 f 1.	4. g 7 g 5.	11. h 1 f 1.	11. h 8 f 8.
5. b 1 c 3.	5. f 8 g 7.	12. e 4 e 5.	12. d 7 d 6.
6. g 2 g 3.	6. f 4 g 3.	13. b 2 b 3.	13. a 7 a 6.
7. f 1 g 2.	7. h 4 h 6.	14. c 4 d 3.	14. Am Zuge.

Digitized by Google

6. Lichtenstein wider Lange.

Zu gleicher Zeit mit der eben erwähnten Partie hat auch Herr A. Lichtenstein ein Laufergambit eröffnet, das so begonnen hat:

A. Lichtenstein. M. Lange.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e 2 e 4.	1. e 7 e 5.	3. f 1 e 2.	3. f 8 e 7.
2. f 2 f 4.	2. e 5 f 4.	4. Am Zuge.	

(Fortsetzung folgt.)

Gespielte Partieen.

10. Partie.

Zweispringerspiel im Nachzuge.

H. Müller. M. Krüger.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e 2 e 4.	1. e 7 e 5.	13. e 4 e 2.	13. d 8 g 5.
2. g 1 f 3.	2. b 8 c 6.	14. g 2 g 3.[68]	14. g 5 f 5.
3. f 1 c 4.	3. g 8 f 6.	15. d 2 d 3.	15. c 5 c 4.
4. f 3 g 5.	4. d 7 d 5.	16. b 1 d 2.[69]	16. a 8 d 8.
5. e 4 d 5.	5. c 6 a 5.	17. d 2 e 4.	17. c 4 d 3.
6. c 4 b 5+.	6. c 7 c 6.	18. c 2 d 3.	18. d 6 c 7.
7. d 5 c 6.	7. b 7 c 6.	19. a 4 c 2.	19. a 5 c 6.
8. d 1 f 3.	8. c 8 b 7.	20. c 1 e 3.	20. c 6 b 4.
9. b 5 a 4.	9. f 8 d 6.	21. a 1 d 1.	21. b 4 c 2.
10. g 5 e 4.[66]	10. f 6 e 4.	22. e 2 c 2.	22. d 8 d 3.
11. f 3 e 4.	11. 0 — 0.	23. d 1 d 3.	23. b 7 e 4.
12. 0 — 0.[67]	12. c 6 c 5.	24. f 1 d 1.	24. f 5 f 3.[70]

Anmerkungen.

[66]) In der Absicht, seinem Spiele durch Austausch Erleichterung zu verschaffen. Allein diess beruht auf einem Irrthume, da der dadurch er-

Digitized by Google

zeugte, starke Angriff des Schwarzen übersehen wurde, wie der fernere Verlauf der Partie zeigt.

67) Wohl noch das Beste, da c 6 c 5 droht, wodurch zugleich Bauer g 2 angegriffen wird, und Schwarz durch f 7 f 5 sehr mächtig werden würde.

68) Auf 14. f 2 f 3 folgt 14. g 5 h 4. — 15. b 1 c 3. e 5 e 4. — 16. g 2 g 3. e 4 f 3. — 17. g 3 h 4 (das Beste). f 3 e 2. — 18. c 3 e 2 c 5 c 4. — 19. f 1 d 1. d 6 c 5+. — 20. g 1 f 1. a 8 d 8, und Schwarz hätte das bessere Spiel.

69) Das Beste wegen b 7 f 3; auf 16. f 2 f 3 würde e 5 e 4 folgen.

70) Hierauf gab Weiss die Partie auf.

Leichte Aufgaben für Anfänger.

(Fortsetzung von S. 90.)

11. Von Herrn A. v. Saalfeld in Wittenberg.

Weiss. K. d 5. — Th. g 2. — Lfr. h 3. — Spr. c 6. — B. a 4, b 3, f 6.
Schwarz. K. f 4. — B. a 5, b 4, f 7. —
Weiss macht in fünf Zügen Matt.

12. Von Herrn Heinrichs in Halberstadt.

Weiss. K. d 1. — D. e 2. — Th. b 2. — Spr. d 6, f 3. — B. c 5, d 4, e 5. —
Schwarz. K. b 8. — D. g 3. — Th. c 6. — Lfr. f 4, h 5. —
B. a 7, b 7, e 6, f 7. —
Weiss macht in sieben Zügen Matt.

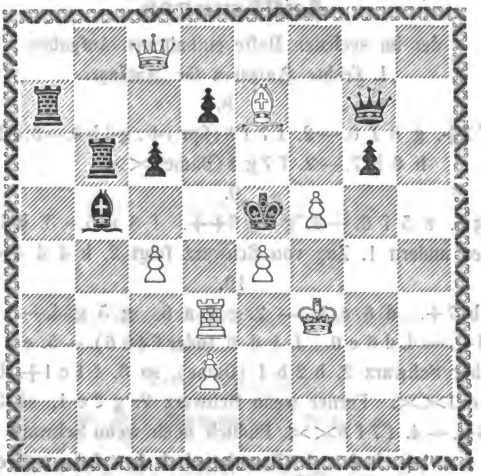
13. Von Moritz Krüger.

Weiss. K. d 8. — D. e 6. — Lfr. h 7. — Spr. g 7. — B. e 5, f 4, g 3, h 4. —
Schwarz. K. b 5. — Th. c 5. — Lfr. c 3, d 3. — Spr. f 8. —
B. b 4, c 2, g 5, h 6. —
Weiss macht in drei Zügen Matt.

Digitized by Google

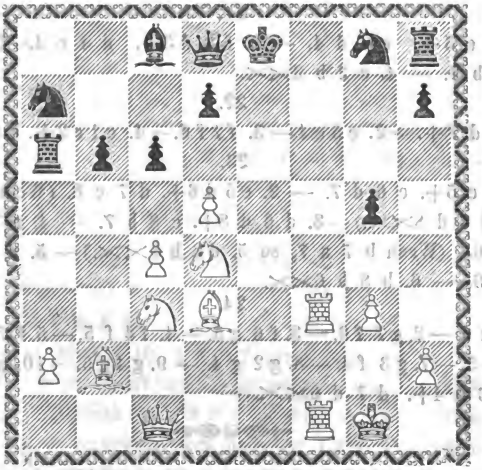
Aufgaben.

29. Von Hrn **J. C. Roll.** (Illust. Lond. N.)



Weiss macht in vier Zügen Matt.

30. Von **Max Lange.**



Weiss macht in fünf Zügen Matt.

Digitized by Google

Auflösungen

der im sechsten Hefte enthaltenen Aufgaben.

I. Leichte Aufgaben für Anfänger.

8.

1. f 6 f 7+. g 8 f 6.—2. f 7 f 8 (Spr.)+. g 6 h 6.—3. e 3 g 4><. h 6 h 7.—2. f 7 g 8 (Dame)><.

9.

1. g 3 g 5. e 5 f 6.—2. g 5 g 6++. f 6 e 5.—3. h 4 e 4><. Auf jeden andern 1. Zug von Schwarz folgt 2. h 4 d 4><.

10.

1. c 5 b 7+. d 8 c 8. — 2. c 7 a 6. g 5 g 4.—3. f 1 f 7. h 6 f 4+.—4. d 6 c 6. f 4 d 6 (oder f 4 h 6).—5. e 4 f 5><. Wenn aber Schwarz 2. b 2 b 1 (Dame), so 3. f 1 c 1+. b 1 c 1.—4. h 1 c 1><. Ferner wenn Schwarz 2. g 2 e 1, so 3. f 1 f 7. h 6 f 8+.—4. f 7 f 8><. Endlich noch wenn Schwarz 2. g 2 e 3, so 3. f 1 c 1+. b 2 c 1 (Dame).—4. h 1 c 1+. e 3 c 2 (oder e 4 c 4). — 5. c 1 c 2 (oder c 1 c 4) ><.

II. Aufgaben.

21.

1. e 6 c 5+. e 4 d 4. — 2. f 3 d 3+. d 4 c 4.—3. g 3 e 1. a 5 b 3. — 4. c 2 b 3><.

22.

1. f 5 d 7+.—2. e 5 e 4.—3. f 7 f 6.—4. c 1 c 2+. b 1 c 2><.

23.

1. c 5 e 5+. e 6 d 7. — 2. e 5 d 6+. d 7 c 8. (Wenn d 7 e 8, so 3. d 6 d 8><.)—3. d 6 d 8+. c 8 b 7. — 4. a 7 b 6+. e 3 b 6. (Wenn b 7 a 7, so 5. d 8 b 8><.)—5. d 8 b 8+. b 7 a 6. — 6. b 8 b 6><.

24.

1. h 5 h 6.—2. g 7 f 6.—3. f 6 g 5.—4. f 4 f 5.—5. f 5 f 6. — 6. g 5 f 5.—7. g 3 f 4.—8. g 2 g 4. — 9. g 4 g 5.—10. a 3 h 3+. 11. d 6 e 4+. d 7 d 6><. —

Druck und Papier von E. Baensch jun. in Magdeburg

Digitized by Google

Theoretische Aufsätze.

2. Das Zweispringerspiel im Nachzuge.

(Fortsetzung von S. 102.)

Erste Spielart.

B. Der Damenzug: D 1 F 3.

8. D 1 F 3. 8. . . . .

Die Dame bedroht von hier aus den nur schwach gedeckten Bauer c 6, und falls dieser den weissen Laufer auf b 5 nehmen sollte, den schwarzen Damenthurm auf a 8. Schwarz hat daher entweder seinen Bauer zu decken, oder kann die Qualität aufgeben, den Laufer nehmen, um so den solcherweise aus der Entfernung der feindlichen Dame aus dem Spiele entstehenden Angriff zu versuchen. In der That wird man auch bemerken, ist letztere Art des Gegenspieles für Schwarz nicht ungünstig, und wir wollen sie daher auch zuerst betrachten.

Erstes Gegenspiel.

8. C 6 B 5.

9. F 3 A 8. 9. F 8 C 5.

Schwarz droht hierauf 10. a 5 b 7 um die weisse Dame zu fangen, die sich daher sofort wieder zurückziehen muss. Wollte aber Schwarz etwa sogleich 9. a 5 b 7 spielen, so dürfte Weiss nicht mit 10. a 8 a 7 antworten, weil dann 10. f 8 c 5 dem Schwarzen ein gutes Spiel gewähren würde, sondern Weiss muss dann erst

Digitized by Google

10. d 2 d 4 ziehen, worauf es durch 10. e 5 d 4. — 11. 0—0 und den nun für Schwarz drohenden Zug 12. f 1 e 1 das bessere Spiel erlangt und bewahrt. —

10. A 8 F 3. 10. C 8 B 7.

Die Dame zieht sich nun wohl am besten nach g 3 zurück, wo sie zugleich den vom Laufer angegriffenen g Bauer deckt; doch wollen wir auch die anderen Rückzüge derselben genau betrachten.

Erster Rückzug der Dame.

11. F 3 G 3. 11. 0—0.

Weiss kann jetzt zwar sehr verschieden ziehen, indessen sind es hauptsächlich nur drei Züge, die hier in Betracht kommen können, nämlich a) die Rochade, b) Damenbauer einen Schritt, c) Damenspringer b 1 c 3. —

A) Die Rochade.

12. 0—0. 12. H 7 H 6.

Erster Zug.

13. G 5 H 3. 13. F 6 E 4.

14. G 3 E 5. 14. . . . .

Statt dessen kann die Dame auch nach d 3 und g 4 gehen. Auf erstern Zug: 14. g 3 d 3 folgt 14. d 8 b 6 mit gutem Spiele. Zieht nun z. B. Weiss 15. b 1 c 3, so antwortet Schwarz: 15. f 8 d 8. — 16. d 3 b 5. 16. b 6 g 6. — 17. b 5 a 5. 17. c 5 b 6 mit gutem Spiele. Auf 18. a 5 e 5 z. B. folgt 18. e 4 c 3. — 19. e 5 g 3. 19. c 3 e 2+ und gewinnt.

Auf letztern Zug: 14. g 3 g 4 folgt 14. f 7 f 5. — 15. g 4 d 2. 15. d 8 d 5. — 16. e 2 f 3. 16. d 5 d 6. — 17. f 3 e 2. (Auf 17. f 3 h 5 folgt 17. e 4 g 3. — 18. h 2 g 3. 18. d 6 c 6 mit gutem Spiele. —) 17. d 6 g 6 und hat das bessere Spiel. —

14. F 8 E 8.

15. E 5 F 5.

Zieht Weiss statt dessen die Dame nach h 5, so folgt 15. d 8 f 6, worauf die Dame nach e 2 gehen muss, da jeder andere Zug verderblich sein würde, z. B. es folgt auf 16. d 2 d 3 nun 16. e 4 f 2. — 17. h 5 c 5. (17. h 3 f 2 wäre wegen 17. f 6 f 2+.

Digitized by Google

— 18. f 1 f 2. + 18. e 8 e 1 ✕✕ ganz falsch.) 17. f 2 h 3 +. — 18. g 2 h 3. 18. f 6 g 6 +. — 19. c 1 g 5. 19. e 8 c 8 und gewinnt, da nach dem Rückzug der weissen Dame 19. c 8 c 2 folgt, worauf Weiss nur noch ein Schach hat und dann die Segel streichen muss.

Jeder andere 16. Zug, als 16. d 2 d 3, wäre aber noch nachtheiliger für Weiss, da dann im 19. Zuge der Laufer das Schach der feindlichen Dame nicht auf g 5 decken kann. Auf 16. h 5 f 3 aber folgt 16. e 4 f 2. — 17. f 3 f 6. 17. f 2 h 3 ++. — 18. g 1 h 1. 18. g 7 f 6 mit vortheilhaftem Spiel für Schwarz.

Es muss also Weiss, wie schon bemerkt, 16. h 5 e 2 ziehen, worauf Schwarz durch 16. e 8 e 6 ein sehr gutes Spiel erhält. —

Zieht Weiss aber im 15. Zuge die Dame nach f 4, so folgt: 15. g 7 g 5. — 16. f 4 g 4. 16. b 7 c 8. — 17. g 4 h 5. 17. c 8 h 3. — 18. g 2 h 3. (Auf 18. h 5 h 3 folgt 18. e 4 f 2. — 19. f 1 f 2. 19. e 8 e 1 ✕✕.) 18. e 4 f 2. — 19. f 1 f 2. 19. d 8 f 6 mit vortheilhaftem Spiel. (Auf 19. g 1 g 2 folgt 19. d 8 f 6, und zieht nun Weiss den anscheinend besten Zug 20. b 1 c 3, so folgt 20. e 8 e 5, und Schwarz erlangt dann durch 21. g 5 g 4 das bessere Spiel. —

15. B 7 C 8.

16. F 5 F 3.

Das Beste; jeder andere Zug kostet ein Tempo, wie man nachher bemerken wird.

16. C 8 H 3.

17. G 2 H 3.

Auf 17. f 3 h 3 folgt 17. e 4 f 2 mit besserem Spiele, indem auf 18. f 1 f 2 der Thurm e 8 — e 1 Matt giebt.

17. E 8 E 6.

Jetzt wird die Lage von Weiss sehr bedenklich, da 18. e 6 g 6 +. — 19. g 1 h 1. 19. e 4 f 2 +. — 20. f 1 f 2. 20. c 5 f 2. — 21. f 3 f 2 und dann 21. d 8 a 8 + droht. Es erscheint daher als einziger Zug für Weiss jetzt

18. G 1 H 1. 18. D 8 H 4.

Digitized by Google

Hier könnte Schwarz auch folgendes Spiel versuchen: 18. d 8 a 8. — 19. b 1 c 3. (Anscheinend das Beste, wie später zu ersehen.) 19. e 4 f 2 +. — 20. f 1 f 2. 20. a 8 f 3+. — 21. f2 f 3. 21. e 6 e 1+. — 22. f 3 f 1. (Auf 22. h 1 g 2 folgt e 1 g 1 ><><.) 22. e 1 f 1 +. — 23. h 1 g 2. 23. f 1 g 1+. — 24. g 2 f 3. 24. a 5 c 4 und erlangt ein gutes Spiel.

19. Weiss mag nun ziehen, was er will, Schwarz wird jedenfalls wenigstens ein gleiches Spiel erhalten und den Angriff durch das ganze Ende der Partie sich bewahren.

Zweiter Zug.

13. G 5 F 3. 13. F 6 E 4.

14. G 3 E 5.

Wohl das Beste für Weiss; geht die Dame anderswohin, so folgt 14. d 8 b 6, und Schwarz erhält ein gutes Spiel, z. B. 14. g 3 h 4. (Denn andere Züge der Dame als nach g 4 und h 3 sind noch schlechter, da die Dame dann auf 14. d 8 b 6 doch nach h 4 gehen muss, und Weiss so ein Tempo verliert.) 14. d 8 b 6. — 15. b 1 c 3 oder d 2 d 3. 15. g 7 g 5. — 16. h 4 h 5. 16. e 4 f 2 mit gutem Spiel. Zog Weiss 15. b 2 b 4, um so durch Baueropfer ein Tempo zu gewinnen, so folgt 15. c 5 b 4. — 16. f 3 e 5 (wohl noch das Beste). 16. g 7 g 5. — 17. h 4 h 5. 17. b 6 d 4 mit vortheilhaftem Spiele, wie auch Weiss ziehen mag. —

14. F 8 E 8.

15. E 5 H 5.

Auf 15. e 5 f 4 folgt 15. g 7 g 5. — 16. f 4 g 4. (Denn geht die Dame nach f 5, so gewinnt sie Schwarz durch 16. b 7 c 8.) 16. e 4 f 2. — 17. f 1 f 2. 17. b 7 f 3. — 18. e 8 e 2 mit vortheilhaftem Spiele.

Auf 15. e 5 f 5 folgt 15. g 7 g 6. — 16. f 5 f 4. 16. g 6 g 5, und es folgt nun 16. f 4 g 4 etc..., wie eben angeführt. —

15. G 7 G 6.

16. H 5 H 6.

Auf 16. h 5 g 4 oder 16. h 5 h 3 folgt 16. e 4 f 2. — 17. f 1 f 2. 17. b 7 f 3. — 18. g 2 f 3. 18. e 8 e 2 mit vortheilhaftem Spiele.

Digitized by Google

Zieht Weiss aber die Dame 16. h 5 h 4, so folgt 16. d 8 h 4 — 17. f 3 h 4. 17. e 4 f 2, und Schwarz erlangt ebenfalls ein gutes Spiel.

16. E 4 F 2.

17. D 2 D 4.

Auf 17. f 1 f 2 folgt 17. b 7 f 3. — 18. g 2 f 3. 18. e 8 e 2 mit gutem Spiele für Schwarz.

17. C 5 D 4.

18. F 3 D 4. 18. D 8 D 4.

Statt dieses Zuges konnte hier Schwarz sofort Remis machen durch 18. f 2 h 3+. Indessen haben wir die Spielart so wie oben im Texte fortgeführt, weil sie eines Theiles ein sehr interessantes Spiel giebt, andern Theiles aber, wenn Weiss nicht stets streng die hier angegebenen Züge wählt, sich sehr viele Chancen zum Gewinn für Schwarz darbieten. Die einfachere Remis-Spielart ist aber folgende: 18. f 2 h 3+. — 19. g 1 h 1. (Auf 19. g 2 h 3 folgt 19. d 8 d 4+. — 20. f 1 f 2. 20. e 8 e 1 ><; denn 20. c 1 e 3 ist wegen 20. e 8 e 3 nicht gut. — Auf 19. h 6 h 3 aber folgt 19. d 8 d 4+. — 20. g 1 h 1. 20. d 4 f 2. — 21. b 1 d 2. 21. e 8 e 1, — und Schwarz macht in zwei Zügen Matt.) 19. h 3 f 2+. — 20. h 1 g 1. (Auf 20. f 1 f 2 folgt 20. e 8 e 1+. — 21. f 2 f 1. 21. e 1 f 1 ><.) 20. f 2 h 3 u. s. w. remis. —

19. H 6 D 2.

Das Erträglichste, was überhaupt Weiss jetzt ziehen kann, da Schwarz 19. f 2 h 3 ++. — 20. g 1 h 1. 20. d 4 g 1 +. — 21. f 1 g 1. — 21. h 3 f 2 >< droht. Denn auf 19. f 1 f 2 folgt 19. e 8 e 1 ><.

19. F 2 H 3++.

20. G 1 H 1. 20. D 4 D 2.

21. B 1 D 2.

Auf 21. c 1 d 2 folgt 21. e 8 e 2 mit besserem Spiele für Schwarz.

21. G 6 G 5.

22. D 2 F 3.

Nothwendig, da 22. g 5 g 4 und 23. e 8 e 2 droht. —

Digitized by Google

22. G 5 G 4.

23. F 3 E 1.

Auf 23. f 3 d 4 folgt 23. a 5 c 6 mit gutem Spiele für Schwarz. —

Auf 23. f 3 g 1 folgt 23. f 7 f 5 mit gutem Spiele für Schwarz; denn dieser Bauer wird sehr drohend, da auf 24. f 1 f 5, 24. c 8 c 1 folgt.

Auf 23. f 3 h 4 folgt 23. e 8 e 2. — 24. c 2 c 3. 24. a 5 c 4. — 25. b 2 b 3. 25. c 4 e 5. — 26. c 1 a 3 oder ein anderer Zug. 26. e 5 g 6 mit besserem Spiele für Schwarz.

23. E 8 E 2.

24. B 2 B 3. 24. A 5 C 6.

Um den Laufer in's Spiel zu bringen, da diess nicht gut auf der Diagonale c 1 h 6 geht. Geschah hier 24. c 2 c 3, so kann der feindliche Damenspringer bald für Schwarz auf dem Felde d 3 sehr gefährlich werden. —

25. C 1 A 3.

Auf 25. c 1 b 2 folgt 25. c 6 b 4. — 26. a 1 c 1. (Nothwendig.) 26. b 4 a 2. — 27. c 1 a 1. 27. a 2 b 4. — 28. a 1 c 1 und so fort; zöge aber Weiss jetzt 28. a 1 a 7, so folgt 28. b 7 g 2 +. — 29. c 1 g 2. 29. h 3 f 2. — 30. h 1 g 1. 30. f 2 h 3 + u. s. w. —

Auf 25. g 2 h 3 folgt 25. c 6 d 4 +. — 26. h 1 g 1. 26. d 4 c 2 mit vortheilhaftem Spiele. —

25. C 6 D 4.

26. A 1 C 1. 26. F 7 F 5.

27. C 2 C 3.

Nothwendig, wie man später ersehen wird, um dem Thurm das Feld c 2 zu eröffnen. —

Zieht hier Weiss a 3 c 5, oder a 3 b 2, so hilft diess auch nichts, da der Springer dennoch nach e 6 geht und 28. f 1 f 5 wegen 28. e 6 f 4 nicht geht.

27. D 4 E 6.

28. A 3 D 6.

Um e 6 f 4 zu verhindern.

Auf 28. f 1 f 5 folgt 28. e 6 f 4 mit gutem Spiele. Es könnte

Digitized by Google

z. B. folgen: 28. e 6 f 4. — 29. f 5 b 5. 29. e 2 f 2. — 30. e 1 f 3. (Das einzig Richtige.) 30. g 4 f 3 und giebt in einigen Zügen Matt.

28. F 5 F 4.

29. C 1 C 2.

Diess scheint das einzig Richtige zu sein, was Weiss in dieser bedrängten Position ziehen kann, da die Bauern im Verein mit dem Thurme zu mächtig zu werden drohen.

29. B 7 G 2+.

30. E 1 G 2. 30. E 2 C 2.

31. G 2 F 4.

Weiss hat fast nichts Besseres zu ziehen.

Auf 31. d 6 f 4 folgt 31. c 2 g 2. — 32. h 1 g 2. 32. e 6 f 4+ mit vortheilhaftem Spiele. Uebrigens droht Schwarz durch h 3 f 2 und f 2 h 3 jetzt Remis; es scheint also obiger Zug das Beste.

31. H 3 F 2+.

32. F 1 F 2. 32. C 2 F 2.

33. F 4 E 6. 33. F 2 F 6,

und Schwarz erlangt ein vortheilhaftes Spiel, das gewiss mehr Chancen für Schwarz zum Gewinn bietet, als für Weiss; indessen jedenfalls, wofern correct fortgefahren wird, der Ausgang sich als ein Remis ergiebt. —

Dritter Zug.

13. G 3 E 5. 13. D 8 B 6.

Schwarz könnte statt dessen 13. f 6 d 7 ziehen (denn 13. c 5 d 6 oder 13. c 5 d 4 würde zu viel Bauern kosten), worauf Weiss am besten mit 14. g 5 f 7 antwortet. Es folgt nun 14. f 8 f 7. — 15. e 5 g 3. 15. d 8 b 6. — (Auf 15. d 8 e 7, um folgendes Spiel zu drohen: 16. c 5 f 2+. — 17. f 1 f 2. 17. e 7 e 1+. — 18. f 2 f 1. 18. f 7 f 1 ><, muss Weiss mit 15. h 2 h 3 entgegnen und wird ein ziemlich gutes Spiel erlangen. —) 16. d 2 d 4. (Auf jeden andern Zug folgt 16. f 7 f 6. —) 16. c 1 e 3 mit gutem Spiele für Weiss. —

14. G 5 F 3.

Digitized by Google

Geht der Springer nach h 3, so ändert diess nichts im Laufe der folgenden Züge; im Gegentheil bietet sich dieser Zug an einigen Stellen noch schwächer für Weiss dar, als der Zug nach f 3. —

14. F 8 E 8.

15. E 5 F 4.

Auf 15. e 5 f 5 folgt 15. b 7 c 8. — 16. f 5 f 4. (Auf f 5 d 3 folgt b 5 b 4, und Weiss ist gänzlich eingeengt.) 16. e 8 e 4. — 17. f 4 g 3. 17. f 6 h 5, und Schwarz gewinnt die feindliche Dame. —

15. E 8 E 4.

16. F 4 B 8+. 16. E 4 E 8.

17. B 8 F 4.

Auf 17. b 8 g 3 folgt 17. f 6 e 4 mit gutem Spiele für Schwarz.

17. E 8 E 4.

18. F 4 G 3. 18. E 4 G 4.

19. G 3 H 3.

Auf 19. g 3 b 8+ folgt 19. g 8 h 7. Zieht nun Weiss 20. f 3 e 1, so entgegnet Schwarz mit 20. b 7 g 2 und gewinnt.

19. B 6 C 6.

20. F 3 E 1. 20. C 6 E 6.

21. H 3 C 3. 21. C 5 F 2+.

22. G 1 H 1. 22. E 6 E 1.

23. C 3 C 8+. 23. F 6 E 8 und muss gewinnen. —

(Fortsetzung folgt.)

Abhandlungen.

1. Schachtreiben der Gegenwart.

(Fortsetzung von S. 103.)

Wir hatten bisher unter diesem Artikel eine allgemeine Uebersicht über das gesammte gegenwärtige Schachtreiben und die verschiedenen, mehr oder minder begabten, Kräfte und talentvollen Verehrer unseres edlen Spieles gegeben, und zwar sowohl das Ausland,

Digitized by Google

als auch und hauptsächlich unser deutsches Vaterland dabei berücksichtigt. — Die Theilnahme für das Schach bekundet sich namentlich nach drei Richtungen hin, zuerst durch praktisches Spiel am Brett, sowohl Einzelner, als ganzer Gesellschaften und Clubs; ferner durch die Führung von Correspondenzpartieen, endlich durch theoretische Leistungen. Wir haben vorzüglich in ersterer Rücksicht diejenigen deutschen Städte nebst ihren Helden angeführt, welche unserem Spiele ein besonderes Interesse schenkten und noch zuwenden, und verweisen in Betreff der beiden andern Punkte auf zwei in den nächsten Heften zu veröffentlichende neue Artikel unserer Zeitung, und zwar unter der Ueberschrift „Neueste Literatur“ und „Correspondenzpartieen der Gegenwart.“

In Rücksicht des praktischen Spieles haben wir, wie eben bemerkt, vorzüglich erst die bedeutendsten Talente des Vaterlandes und eine Charakterisirung ihrer eigenthümlichen Eigenschaften dem Leser vor Augen geführt; wenn sich hier etwa noch Einzelnes der Erwähnung würdig finden sollte, werden wir es unter dem Artikel „Miscellen“ am Schlusse eines jeden Heftes von jetzt an mittheilen.

Wir sind jetzt noch eine specielle Schilderung der ausländischen Meister, namentlich Frankreichs und Englands, unsern Lesern schuldig, da wir dieselben meist nur erst ihren Namen nach vorgeführt haben.

Wir gehen hierbei zuerst zu den grossen Meistern Frankreichs über. Wenn gleich in England unserm Spiele eine ausgedehntere Theilnahme gezollt wird, so haben doch die Franzosen bedeutendere Schachspieler aufzuweisen und besassen immer Meister von solcher Vortrefflichkeit, dass sie in dieser Hinsicht fast als Phänomene betrachtet werden können.

Denn wenn sich auch das Schach im vorigen Jahrhundert in ganz Europa hob, so war es doch vorzüglich in Frankreich, wo es seine talentvollsten Verehrer, seine bewährtesten Meister fand. Légal, Philidor, Bernard, Carlier, Des Chapelles machen in der Geschichte des Schachspiels Epoche, vor Allen aber der Letztgenannte, von dem wir auch jetzt etwas ausführlicher handeln wollen. Erst vor zwei Jahren ist dieser Fürst des Schachbretts,

Digitized by Google

der König der Schachspieler, wie er von den Franzosen genannt wurde, der Nestor unseres Spieles und unbesiegte Vorkämpfer zweier Generationen, Guillaume Alexandre Louis Honoré-Le Breton Des Chapelles im 68. Lebensjahre dahin geschieden.

Geboren am 7. März 1780 zu Ville d' Avray, aus einer Familie von Adel (sein Vater und sein Bruder waren in Paris am Hofe angestellt), genoss er einen nur kurzen Unterricht in der Schule zu Brienne, da diese bereits 1794 zerstört wurde; schloss sich dann dem Sturme der französischen Revolution an,*) verlor jedoch, nachdem er noch andere starke Verwundungen, vorzüglich am Kopfe, empfangen, in einem hitzigen Gefechte gegen die Feinde der Revolution die rechte Hand und endete so die kaum erst begonnene militairische Laufbahn. Invalid und seiner rechten Hand verlustig, lebte er seitdem in Paris von einer Pension der Regierung, und wiewohl er auch noch ferner stets in seinen Gesinnungen den Maximen der Revolution treu blieb, machte er doch später als treuer Kriegs-Commissar die Hauptfeldzüge des Consulats und des Kaiserreichs unter Fouché's besonderer Protection mit. So sehen wir ihn ferner durch Ney's Gunst im Jahre 1812 als *Interposeur général des tabacs* zu Strassburg mit einem Einkommen von 40—50000 francs; so während der 100 Tage als Schöpfer und Führer der Freicorps im Osten, General von der Regierung genannt, bis sie selbst stürzt. — Seit 1815—1830 spielte Des Chapelles Schach, von da ab Whist — zwei wunderliche Abschnitte seines Lebens, das so glorreich begann und selbst in seinem Verfall das Streben nach Herrschaft nicht aufgab; denn, schon von Natur starrsinnig, herrschte ein stets unbefriedigter Stolz, so wie eine hohe Meinung eigenen Werthes in seinem Gemüthe, das nicht ohne starken Dünkel war, vor. So lernte er nach seiner eigenen Erzählung das Schach binnen drei Tagen

*) Des Chapelles, aus einer vornehmen Familie, die mit dem Hofe in nahen Verhältnissen stand, war von seinen Verwandten der Einzige, welcher nach Zerstörung der Kriegsschule zu Brienne (in welcher auch Napoleon erzogen wurde), da die Zöglinge derselben überall hin zerstreut wurden, nicht mit seinen Verwandten aus Frankreich floh, sondern sich der Fahne der Revolution anschloss.

Digitized by Google

vollkommen und erreichte nach dieser Zeit eine solche Meisterschaft, dass er mit keinem Gegner ohne Vorgabe von wenigstens Bauer und Zug spielen wollte, und diess auch so glänzend durchführte, dass er als praktischer Spieler seinen Rang hoch unter den ersten Meistern behauptet. In theoretischer Hinsicht war aber seine Kenntniss sehr beschränkt, und seine Stärke im Schach mehr angeboren, als mühsam erworben; es glichen dafür im praktischen Spiel scharfe, tief durchdachte Berechnung und ein sehr richtiger, schneller Ueberblick, — Alles eine Folge des bei ihm vorzugsweise ausgebildeten Calculationsorgans,*) — den Mangel so viel wie möglich aus.

Nur so lässt es sich erklären, dass Des Chapelles die Partieen, in denen er vorgab, in der That besser spielte und sicherer gewann, als Partieen ohne alle Vorgabe, obgleich diess noch keinen Beweis für eine in jeder Hinsicht vollendete Meisterschaft abgiebt.**)

*) Einen Beweis davon liefert der Umstand, dass Des Chapelles auch in andern Spielen, in welchen es vorzüglich auf tiefe Berechnung ankommt eine grosse Fertigkeit besessen hat. Im Triktrak, welches Spiel in Frankreich am meisten gespielt wird, galt er dort als der erste Spieler; und steht auch Des Chapelles im Billardspiel im Nachtheil, da ihm die rechte Hand fehlt, so nahm er doch als praktischer Spieler den dritten Rang ein, galt aber als Kenner, selbst nach dem Urtheil Eugen's, des besten Billardpielers Frankreichs, als erster. In einer halben Stunde lernte Des Chapelles das Brettspiel (eine Art Damenspiel) vollkommen und besiegte nach ganz kurzer Zeit den berühmten Chalou. Interessant ist hierbei eine Aeusserung Des Chapelles', als er, nachdem er bereits eine Partie gewonnen, von Chalou zu einer zweiten aufgefordert wurde: „Ich habe Ihr Spiel durchschaut, sagte er, und finde nur sehr wenig Kunst darin. Früher, als es noch von den Grossen gespielt wurde, mochte man sich noch eher darin üben. Jetzt ist es von den Salons in die Antichambres der Bedienten gebracht, und ich stelle mich nicht gleich mit Bedienten. Leben Sie wohl, ich werde nie wieder Brettspiel spielen!“ — Dass Des Chapelles im Whist eine ausgezeichnete Fertigkeit besessen hat, beweist vielleicht am besten der Umstand, dass er in diesem Spiele viele Tausend Pfund Sterling gewonnen hat, von deren Interessen er hauptsächlich lebte. Es gewährte einen eigenthümlichen Anblick, den Veteranen die Karten sammeln, mischen und in Stiche zusammenlegen zu sehen mit seiner einen, ihm noch übrig gebliebenen Hand. (Mag. d. L. d. A.)

**) In Bezug hierauf wollen wir noch folgenden Umstand erwähnen. In einem Wettkampfe mit Cochrane und De la Bourdonnais gab Des Chapelles

Digitized by Google

Seine schönsten Partieen hat Des Chapelles in den Jahren 1815 — 1821 gespielt und ist ihm, dem Lehrer Labourdonnais', der Ruf des ersten Meisters in der Praxis seitdem unverkümmert geblieben, obwohl der ganze Schachnachlass dieses berühmten Mannes nur in drei gegen William Lewis gespielten Partieen besteht, von denen wir eine im nächsten Hefte mittheilen werden. In allen diesen gab unser Held Bauer und Anzug vor, blieb aber im Nachtheil gegen den grossen Englischen Meister, indem dieser zwei Partieen remis machte, die dritte aber gewann, — ein Resultat, welches nur für die grosse Stärke des Engländers zeugt, obwohl es immer Partieen mit einer, wenn auch noch so geringen, Vorgabe waren. Denn da Des Chapelles im Allgemeinen nur als praktischer Spieler von Bedeutung ist, indem ihm jede Kenntniss theoretischer Eröffnungen abging, und er nur durch seine eminente Combinationsgabe über seine Gegner siegte: so hatte er bei einem Spiele, wo durchaus der Vortheil einer Kenntniss theoretischer Anfangsspiele wegfällt, hierin eine bedeutende Unterstützung, um seine Erfindungsgabe geltend machen zu können. So lässt sich diess leicht erklären, wie auch der Umstand, dass für Des Chapelles, wie wir schon oben in einer Note

---

Beiden Bauer und zwei Züge vor, während Cochrane und De la Bourdonnais gleichauf gegen einander spielten. Labourdonnais gewann entschieden gegen Beide und bahnte sich dadurch den Weg zu seiner spätern Berühmtheit. Des Chapelles glich den Verlust auf der einen Seite durch den Gewinn gegen Cochrane aus. Letzterer hingegen, ermüdet durch die Spiele mit Vorgabe, erbot sich zum Schluss gleichauf gegen Des Chapelles, wenn dieser allein seinen Einsatz verdoppele, zu spielen. Das Resultat fiel für Cochrane günstig aus, denn seine genaue Kenntniss der Anfangsspiele gestattete ihm, oft einen Positionsvortheil zu erlangen, und mehr als das Drittel der Partieen gegen einen sonst stärkeren Gegner zu gewinnen. Leider sind diese Spiele ohne Vorgabe, mit Ausnahme einer einzigen Partie, welche wir im nächsten Hefte mittheilen werden, nicht auf die Nachwelt gekommen. Des Chapelles sagt von diesen Partieen gegen Cochrane ohne Vorgabe: er sei bei den ersten zwanzig Zügen fast immer in eine üble Lage gekommen und habe fast nur solche Spiele gewonnen, die ohne Rettung verloren geschienen. — (Diese Notiz, so wie mehres Anderes von Des Chapelles' Leben, entnehmen wir aus der Berliner Schachzeitung.)

Digitized by Google

bemerkten, in einer gewöhnlichen Partie mit gleichen Steinen beiderseits, das Resultat oft nicht so günstig ausfiel.

(Fortsetzung folgt.)

---

3. Theorie und Taktik für Anfänger.

(Fortsetzung von S. 84.)

Wir kommen nun zur Bestimmung des absoluten Werthes der einzelnen Figuren. Eine vollkommene Lösung der Aufgabe, den verschiedenen Werth der einzelnen Figuren mit mathematischer Genauigkeit zu bestimmen, scheint, obgleich sie sehr häufig die Aufmerksamkeit wissenschaftlich gebildeter Schachspieler auf sich gezogen, dennoch unmöglich. Diess lehrt schon die ungeheure Menge der so vielfachen und unerschöpflichen Arten von Positionen, in denen sich auch der Werth der einzelnen Figuren stets mehr oder minder verändert und ihre Wichtigkeit vermehrt oder mindert. Indessen hat man doch für das allgemeine Spiel einen materiellen Werth, nach dem man sich beim Austausch der Figuren richten kann, eine Werthbestimmung in Form einer Skala festgestellt, die wir jetzt kurz dem Leser vorführen wollen. Der Bauer ist dabei, wie man bemerken wird, als Maasseinheit angenommen worden.

Bauer = 1, 00.
Springer = 3, 05.
Laufer = 3, 50.
Thurm = 5, 48.
Dame = 9, 94.

Der König ist seiner Natur nach, da er nie getauscht oder geschlagen werden darf, von jeder Schätzung frei, und daher nicht bei unserer Werthbestimmung mit angeführt worden.

Laufer und Springer, beide leichte Officiere genannt, werden im praktischen Spiel als gleich angesehen und daher oft gegenseitig getauscht, wiewohl, streng genommen, eine leise Differenz, wie oben angegeben, obwaltet.

Der Thurm, gleich 5 Bauern und einem Bruch, kann somit gegen einen leichten Officier nebst 2 Bauern eingetauscht werden, während zwei Thürme drei leichten Officieren gleich sind.

Digitized by Google

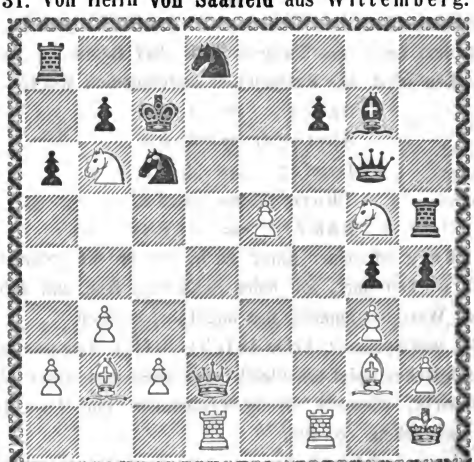
Die Dame wird im gewöhnlichen Spiel bei vollen Steinen gleich zwei Thürmen nebst einem Bauer (oft auch nur gleich zwei Thürmen) geachtet; indess ist sie gegen das Ende der Partie kaum so viel werth wie zwei Thürme.

Diese genau angegebene Werthbestimmung kann aber nur dem Spieler beim Abtausch im Allgemeinen als Richtschnur dienen; und es kommt bei so vielen, mannigfachen Positionen oft auf ganz andere Rücksichten an, wie man zu tauschen habe; je nachdem dann nämlich der besondere eigenthümliche Werth, wie wir ihn im Vorigen nach den eigenthümlichen Eigenschaften einer jeden Figur bestimmten, in Betracht kommt. —

(Fortsetzung folgt.)

Aufgaben.

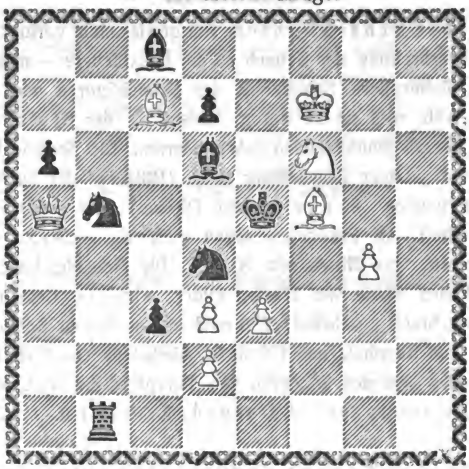
31. Von Herrn **von Saalfeld** aus Wittemberg.



Weiss macht in neun Zügen Matt.

Digitized by Google

32. Von **Moritz Krüger.**



Weiss macht in drei Zügen Matt.

Auflösungen

der im siebenten Hefte enthaltenen Aufgaben.

25.

1. g 1 d 4+. g 2 g 1. — 2. e 1 e 4+. g 1 g 2. — 3. d 4 e 5. h 1 g 1. — 4. e 4 e 1 ××.

26.

1. g 1 g 8+. d 5 — c 5 oder e 4. — 4. g 8 e 8. c 5 d 5. — d 5. — 3. d 2 d 3. d 5 c 5. — 2. e 1 d 2. c 5 5. c 3 d 2. d 5 c 5. — 6. a 3 c 3+. c 5 d 5. — 7. e 8 e 4+. f 5 e 4××.

27.

1. f 4 g 5+. d 8 d 7. — 2. f 3 g 4+. h 3 g 4. — 3. e 2 g 4+. d 7 e 8. — 4. g 4 e 4+. e 8 f 7. — 5. 0—0 +. f 7 g 8. — 6. f 1 f 8+. g 8 f 8. — 7. e 4 e 7+. f 8 g 8. — 8. e 7 e 8××.

28.

1. e 7 f 8 (Laufer). h 7 g 8. — 2. f 7 g 5 ××.

Digitized by Google

Miscellen.

8. Ueber Schachfiguren. Ein gewiss nicht geringer Beweis für die Allverbreitung des Schach ist die künstlichere — man möchte sagen — liebevollere Schnitzung der Schachfiguren oder — wie sie schon früh, weil sie es waren, hiessen — der Steine, in jenen gern überall sinnbildenden Jahrhunderten. Die Neugriechen nennen sie nach jetziger Bearbeitung ξύλα (Hölzer) oder auch ψήφη; die Perser nennen sie nuchrahâi (Steine) oder peikher (Gestalten, Bilder); die Franzosen sagen échecs, échez, die Engländer chess, das Mittellatein Scaci. Die Schachgebilde waren, im eigentlichen Sinne des Worts, Bilder, wirkliche Gestalten, und überaus prachtvoll gearbeitet. Während unsere besten Schachfiguren meist nur von Ebenholz und Elfenbein, höchstens von Perlmutter gefertigt werden (bei den Isländern von Meerpferd-Zähnen), wird uns im Alterthum von Jaspis, Calcedon, Krystall u. s. w. erzählt.

(Massmann.)

Correspondenzen.

Herrn *K — h* in Stendal. Herzlichen Dank. — Ueber Ihre Anfrage ein Weiteres schriftlich.

Herrn *B — t* in Zeitz. Unseren besten Dank. Die zweite Aufgabe hat leider eine doppelte Lösung, welche Sie jedoch durch einige, noch hinzuzusetzende Figuren leicht verhindern können.

Herrn *H — s* in Halberstadt. Die Lösungen sind sämmtlich correct. Für die Aufgabe unsern aufrichtigen Dank.

Herrn *v. S — d* in Wittenberg. Herzlichen Dank für Ihr werthes Schreiben und die beiden Aufgaben. Die Lösungen sind sämmtlich richtig. — Einige Notizen über das Wittenberger Schachtreiben würden uns willkommen sein.

An den *Schachverein* in S. Für die zahlreichen, übersandten Aufgaben unsern aufrichtigsten Dank; — ein Weiteres schriftlich. —

Druck und Papier von E. Baensch jun. in Magdeburg.

Digitized by Google

Theoretische Aufsätze.

3. Die Combination Mac Donnel's im Laufergambit.

(Fortsetzung von S. 116.)

Ehe wir nun zur dritten Spielart übergehen, haben wir noch eines Zuges zu erwähnen, den Schwarz in ähnlicher Absicht thun kann, wie den von Herrn von Jänisch empfohlenen, bereits in der zweiten Spielart von uns ausgeführten Zug 7. d 7 d 6; wir meinen 7. g 8 f 6, wodurch der Dame das Feld g 4 zugänglich gemacht wird. Indessen hilft diess auch nichts, indem sich das Spiel dann folgendermassen gestaltet: 7. f 1 g 2. 7. g 8 f 6. — 8. g 1 f 3. 8. h 4 g 4. (Auf 8. h 4 h 5 folgt 9. h 2 g 3. 9. h 5 g 6. — 10. d 2 d 3. 10. h 7 h 6. — 11. f 3 e 5 mit besserem Spiele.) — 9. c 4 f 7+. 9. e 8 f 8 oder auch 9. e 8 e 7. (Denn auf 9. e 8 f 7 gewinnt Weiss die Dame durch 10. f 3 e 5+.) — Nun zieht Weiss 10. h 2 h 3 und erlangt das bessere Spiel, da die Dame nur nach f 4 weichen kann, worauf 11. d 2 d 4 mit überwiegendem Angriff folgt. — —

Dritte Spielart.

7. H 4 H 6.

8. H 2 G 3. 8. H 6 G 6.

Diess scheint das beste Feld für die schwarze Dame, wo sie vor der Hand am wenigsten den Angriffen der feindlichen Officiere ausgesetzt ist, die Entwicklung des schwarzen Spieles nicht behindert und zugleich den Königsflügel schützt. Weiss fährt am stärksten fort mit

Digitized by Google

9. D 2 D 4,

worauf Schwarz, wie sich aus den nachfolgenden Angriffszügen des Weissen ergeben wird, am besten und richtigsten allein mit 9. g 8 e 7 antwortet. Nächst diesem Zuge sind nur noch 9. d 7 d 6 und 9. g 5 g 4 der Beachtung nicht unwerth, da jeder andere Zug gänzlich falsch sein würde.

Erstes Gegenspiel.

9. G 8 E 7.

10. G 1 F 3. 10. H 7 H 6.

Augenscheinlich das Einfachste, Sicherste und Beste für Schwarz.

11. H 1 F 1. 11. H 8 F 8.

Unbedingt erforderlich wegen des maskirten dreifachen Angriffs auf den für Schwarz so wichtigen Punkt f 7. Geschah z. B. 11. d 7 d 6, so folgt 12. f 3 e 5. 12. d 6 e 5. — 13. c 4 f 7+. 13. g 6 f 7. — 14. f 1 f 7. 14. e 8 f 7. — 15. d 1 h 5+. 15. e 7 g 6. — 16. c 1 d 2 mit sehr gutem Angriffsspiele.

Noch könnte aber fraglich erscheinen, ob Schwarz statt des obigen Thurmzuges 11. h 8 f 8 nicht lieber gleich die Rochade ausführte; indess man sehe: 11. 0 — 0. — 12. f 3 e 5. 12. g 7 e 5. — 13. d 4 e 5. 13. b 8 c 6. (Am besten.) — 14. f 1 f 6. 14. g 6 g 7. — 15. d 1 h 5. 15. c 6 e 5. — 16. f 6 h 6. 16. e 5 c 4. — 17. c 1 g 5. 17. f 7 f 6. (Auf 17. e 7 g 6 gewinnt Weiss durch 18. c 3 d 5.) — 18. a 1 h 1. 18. f 6 g 5. — 19. h 6 h 8+. 19. g 7 h 8. — 20. h 5 h 8+. 20. g 8 f 7. — 21. h 1 f 1+ und gewinnt. —

Wenn Schwarz statt 15. c 6 e 5, mit dem Könige 15. g 8 h 7 zog, so entgegnet Weiss 16. c 1 e 3. 16. c 6 e 5. — 17. a 1 f 1. 17. e 5 c 4. — 18. e 3 d 4 mit gutem Spiele. (Denn auf 16. e 7 g 8 statt 16. c 6 e 5, wie eben geschehen, folgt 17. f 6 f 5, und Weiss erlangt dann ebenfalls durch das nun für Schwarz drohende 18. f 5 g 5 das bessere Spiel, indem, wenn etwa Schwarz 17. f 7 f 6 ziehen sollte, auf 17. f 6 f 5 nun Weiss mit 18. c 4 g 8+ fortfährt, worauf folgendes Spiel entsteht: 18. h 7 g 8. [Am besten.] — 19. e 5 f 6. 19. f 8 f 6. — 20. f 5 f 6. 20. g 7

Digitized by Google

f 6. — 21. a 1 f 1. 21. f 6 g 7. — 22. c 3 d 5. 22. d 7 d 6. — 23. h 5 e 8+. 23. g 8 h 7. — 24. d 5 f 6 und gewinnt.) —

Endlich könnte Schwarz noch folgendes Spiel wählen: 11. 0—0. — 12. f 3 e 5. 12. g 7 e 5. — 13. d 4 e 5. 13. d 7 d 6 (statt des vorigen 13. b 8 c 6), um, nachdem 14. f 1 f 6. 14. g 6 g 7. — 15. d 1 h 5. 15. g 8 h 7. — 16. c 1 e 3 geschehen, nun mit 16. e 7 g 8 fortzufahren; allein hierauf entgegnet Weiss folgendermassen: 17. c 3 d 5. 17. g 8 f 6. — 18. d 5 f 6+. 18. h 7 h 8. — 19. a 1 h 1. 19. d 6 e 5 (oder irgend ein anderer Zug). — 20. c 1 g 5 und gewinnt gleichfalls das bessere Spiel.

12. E 4 E 5. 12. D 7 D 6.

Diess scheint das Beste für das schwarze Spiel, theils um sich zu entwickeln, theils um dem drohenden Zuge 13. c 4 d 3 durch 13. c 8 f 5 gehörig entgegen treten zu können. Denn z. B. auf 12. b 8 c 6 würde nun 13. c 4 d 3 folgen, die schwarze Dame, sowie das ganze schwarze Spiel sehr in Bedrängniss kommen, und Weiss ein überwiegendes Spiel erhalten. Obiger Zug (nämlich 12. d 7 d 6) ist daher wohl das Einfachste und Sicherste für Schwarz.

13. B 2 B 3.

Diess scheint mir im gegenwärtigen Stande der Partie der einzig richtige Zug für Weiss, und derjenige, welcher meine Behauptung über den Werth der Mac-Donnel-Variante im Laufergambit allein zu rechtfertigen vermag. Es scheint, als ob die Autoren diesen Zug übersehen, und darum auch dann mit Recht jene schöne Combination des Laufergambits überhaupt verworfen haben.

Es ist aber auch in der That der obige Zug von der Art, dass er alle die Schwächen, welche das bereits nicht so übel entwickelte Spiel des Schwarzen doch noch an sich trägt, zugleich angreift und gleichsam in die noch wunden Stellen des Spieles des Nachziehenden tief eingreift. Der Zug des weissen Damenspringerbauer 13. b 2 b 3 sichert einmal den linken Flügel von Weiss, deckt den Königslaufer, und wenn er auch den Thurm auf a 1 dem Angriffe des feindlichen, schwarzen Laufers auf g 7 mehr aussetzt, so gewährt doch hauptsächlich der Vortheil, dass nun dem Damenlaufer die wichtige Dia-

Digitized by Google

gonale von a 3 bis f 8 eröffnet ist, dafür eine genügende Compensation und lässt endlich dem weissen Damenthurme noch die Möglichkeit, selbst bald in's Treffen zu kommen, sobald jener den Punkt verlassen, um den Posten a 3 zu beziehen.

Das schwarze Spiel dagegen hat die kurze Rochade aufgeben und zu nothwendiger Deckung den Königsthurm an den König heranziehen müssen, — eine schon an und für sich stets üble Postirung des Königsthurmes. Dazu kommt noch, dass der Damenbauer auf d 6 angegriffen steht vom feindlichen Königsbauer, aber wegen des nun drohenden weissen Lauferzuges nach a 3, weil dadurch der Thurm auf f 8 bloss gestellt werden würde, nicht gut selbst tauschen (nämlich d 6 e 5 nehmen) darf; ein besserer Posten für den Thurm findet sich nicht gut anders als auf c 8, und diesen Punkt hat der König inne, dessen Zweck es daher sein wird, nach der langen Seite zu rochiren. Allein hier stossen dem Schwarzen neue Schwierigkeiten entgegen, denn Weiss droht mit c 3 b 5 zuvorzukommen und den König zu dem Zuge nach d 8 zu zwingen, wodurch die Möglichkeit der zweiten, noch übrig gebliebenen Rochade ebenfalls vernichtet wird, und durch welchen Zug (nämlich c 3 b 5) zu gleicher Zeit der Punkt d 6 wiederholt angegriffen wird. —

Nach den eben allgemein angegebenen Gesichtspunkten wollen wir denn nun die einzelnen Varianten speciell durchgehen, und also vorerst die Züge betrachten, welche Schwarz auf 13. b 2 b 3 einigermassen mit Erfolg unternehmen kann.

Von Figuren kann Schwarz, wie leicht zu ersehen, nur seine Springer, seinen Damenlaufer, und höchstens noch seinen König (nach d 8) ziehen; denn Dame oder Königslaufer zu bewegen, wäre ganz zwecklos, und die Thürme stehen beide fest; von Bauern aber kann Schwarz mit einigem Erfolge nur einen ziehen, nämlich 13. a 7 a 6, welchen Zug wir auch für den einzig richtigen und besten in gegenwärtiger Position halten, da er noch am meisten dem Angreifenden verwehrt, von den oben angeführten Schwächen des schwarzen Spieles Nutzen zu ziehen. Der Punkt b 5 nämlich, wo, wie oben erwähnt, dem weissen Damenspringer Gelegenheit geboten wird, den schwachen Punkt c 7 und ebenfalls d 6 zugleich anzu-

Digitized by Google

greifen, wird somit diesem Springer abgeschnitten, und dadurch in etwas der Angriff des Weissen gelähmt.

Wir wollen demnach in zwei Abtheilungen die verschiedenen Gegenzüge auf 13. b 2 b 3 betrachten und zwar einmal den Zug 13. a 7 a 6, sodann alle übrigen, welche, wie schon oben angedeutet, nur in folgenden bestehen: a) Der Springerzug b 8 c 6. — b) Der Springerzug e 7 f 5. — c) Der Lauferzug c 8 nach d 7, e 6 oder g 4. — d) Der Lauferzug c 8 f 5. — e) Der Königszug e 8 d 8. —

Erste Vertheidigungsart.

13. A 7 A 6.

14. C 4 D 3. 14. C 8 F 5.

Das einzig Richtige für Schwarz. Auf 14. f 7 f 5 folgt 15. e 5 f 6 en passant, und Schwarz kommt in eine sehr bedrängte Lage, indem auf 15. g 6 f 6 Weiss mit 16. f 3 g 5 antwortet.

Auf 14. e 7 f 5 würde 15. g 3 g 4 folgen.

Die Dame selbst endlich kann den Posten g 6 nicht verlassen, da das schwarze Spiel dadurch in grosse Bedrängniss kommen würde.

15. D 3 F 5. 15. E 7 F 5.

16. E 5 D 6.

Schwarz kann mit Springer, Dame, oder Bauer wieder nehmen; letztes ist das Beste, wie wir vorläufig bemerken wollen, und werden wir es daher zuerst betrachten. —

Erster Fall.

16. C 7 D 6.

17. C 3 D 5. 17. E 8 D 8.

Das Einzige für Schwarz, um nicht die Qualität zu verlieren.

18. D 1 D 2. 18. B 8 C 6.

Nothwendig für Schwarz, da 19. d 2 a 5+ mit heftigem Angriff von Weiss droht.

19. C 1 B 2.

Mit diesem Zuge hat das weisse Spiel, sobald noch der Damenthurm auf e 1 gezogen wird, den höchsten Grad der Entwicklung erreicht, während das des Gegners durch gezwungenes Aufgeben

Digitized by Google

beider Rochaden und die, wenn auch nicht schlechte, so doch gewiss sehr unwirksame Postirung seiner Officiere nicht wenig derangirt ist. Die Züge daher, welche Schwarz auf 19. c 1 b 2 mit einigem Erfolg entgegnen könnte, sind äusserst wenige, und können, da Schwarz jetzt genügend gedeckt steht, obwohl zwar die meisten Officiere Behufs dieser Deckung ihre Stellung nicht verlassen dürfen (wie die Dame auf g 6, der Springer auf c 6 etc. . . .) nur solche sein, die entweder selbst den Angriff für Schwarz einleiten, oder die vorauszusehenden, besten, weiteren Angriffsversuche des Anziehenden vereiteln. Denn in dem Zuge von Weiss 19. c 1 b 2, welcher zum Theil wegen der Deckung des Damenbauern geschah, hat Schwarz für die Bildung und Ausführung eines eignen Angriffsplanes ein Tempo gewonnen, welches er so viel als möglich ausbeuten muss. Nun steht der weisse König, nur von einem eigenen Bauer beschützt, in übrigens ganz entblösster Stellung da, und Schwarz kann somit einen Bauerangriff versuchen, da seine Bauernmacht gerade auf diesem Flügel so stark ist. Hierzu wird aber die Räumung des Feldes f 5, um das Vorstossen des Königslauferbauern f 7 f 5 möglich zu machen, erforderlich, was einmal direct durch 19. f 5 e 7, anderntheiles indirect durch 19. g 5 g 4 geschehen kann, um in letzterem Falle folgendes Spiel zu erzwingen: 19. g 5 g 4. — 20. f 3 h 4. 20. f 5 h 4. — 21. g 3 h 4. 21. f 7 f 5 etc. . . .

Hierdurch erlangt Schwarz zugleich den Vortheil, dass sein Königsthurm auf passende Art in Wirksamkeit tritt und mit zur Verstärkung des Angriffes auf der f Linie beitragen kann. —

Indessen wird man sich nachher bald überzeugen, dass diese Art des Spieles sich für Schwarz nicht günstig gestaltet, dass vielmehr der Königsthurm im 19. Zuge am passendsten auf e 8 gebracht wird, um so einestheiles die offne Königslinie zu gewinnen und den Punct e 3 noch stärker zu bedrohen, anderntheiles aber auch zugleich dem von Weiss drohenden nächsten Zuge 20, a 1 e 1 schon jetzt mit Kraft entgegenzutreten. Und in der That halten wir auch gegenwärtig den Thurmzug 19. f 8 e 8 für den besten und einzig möglichen Zug des Schwarzen in jetziger Lage, und werden wir ihn im Hauptspiele allein näher betrachten. Für jetzt bleiben uns also

Digitized by Google

die eben angedeuteten Varianten noch zu prüfen übrig, wo Schwarz nämlich die Angriffsversuche auf den König des Anziehenden durch 19. g 5 g 4 und 19. f 5 e 7 einleitet. Auf 19. g 5 g 4 zieht Weiss nun nicht 20. f 3 h 4, was, wie schon oben berührt, für Schwarz dem beabsichtigten Angriff auf den weissen König nur den rechten Nachdruck verleihen würde, sondern vielmehr 20. f 3 e 5, worauf sich das Spiel so gestaltet: 20. f 3 e 5. 20. d 6 e 5. (Das Beste, da, wenn die Dame zieht, 21. e 5 c 6+ und im nächsten Zuge das verderbliche 22. d 2 a 5+ droht; und da auf 20. g 7 e 5 Weiss durch 21. d 4 e 5 jedenfalls das bessere Spiel erhalten würde.) — 21. d 4 e 5.

Hiermit droht Weiss durch 22. d 5 f 4+ die schwarze Dame zu gewinnen. Es können daher nur folgende Spiele von Schwarz versucht werden:

a) 21. g 7 e 5. — 22. b 2 e 5. 22. c 6 e 5. — 23. d 5 b 6+. 23. d 8 c 7. (Auf d 8 e 8 oder d 8 e 7 folgt erst 24. a 1 e 1.) — 24. b 6 a 8+. 24. f 8 a 8. — 25. d 2 a 5+. 25. c 7 d 6. — 26. a 1 d 1+. 26. d 6 e 6. — 27. a 5 d 5+. 27. e 6 f 6. — 28. d 5 d 6+ und gewinnt. —

b) 21. d 8 c 8. — 22. f 1 f 5. 22. g 6 f 5. (Schwarz scheint nichts Besseres zu haben.) — 23. d 5 b 6+.

α) 23. c 8 b 8. — 24. b 6 d 7+. 24. b 8 c 8. (Auf 24. b 8 a 7 gewinnt Weiss durch 25. d 2 e 3+; und auf 24. b 8 c 7 macht Weiss durch d 2 d 6+ remis.) — 25. d 7 b 6+. 25. c 8 b 8. — 26. b 6 d 7+, und das Spiel ist remis. — —

β) 23. c 8 c 7. — 24. d 2 d 6+. 24. c 7 b 6. — 25. b 2 d 4+ und giebt in spätestens 3 Zügen Matt.

c) 21. g 6 e 6. — 22. f 1 f 5. 22. e 6 f 5, und es erfolgt dasselbe Spiel wie unter b) nur mit dem Unterschiede, dass hier Schwarz noch ein Tempo verloren, indem hier noch der König den Punkt d 8 inne hat. —

Andere Züge ausser den drei hier angeführten scheint Schwarz beim 21. Zuge nicht zu haben, um den drohenden Verlust der

Digitized by Google

Dame durch 22. d 5 f 4+ abzuwenden; folglich ist der Zug 19. g 5 g 4 nicht genügend für Schwarz.

Gehen wir jetzt zu dem andern Zuge 19. f 5 e 7 über, wodurch Schwarz nicht allein den Angriff der Bauern vorzubereiten sucht, sondern auch den feindlichen Damenspringer, welcher auf dem Posten d 5 eine für Schwarz sehr beängstigende Stellung einnimmt, hiervon zu vertreiben. —

Weiss entgegnet nun auf 19. f 5 e 7 am besten mit 20. d 5 b 6, worauf sich folgendes Spiel ergiebt: 20. d 5 b 6. 20. a 8 b 8. (Wohl das Beste, denn a 8 a 7 ist verwerflich wegen des nachfolgenden Angriffs von Weiss.) — 21. a 1 e 1. 21. d 8 c 7. (Am besten, um das Spiel einigermassen zu ordnen und namentlich die Thürme in's Spiel zu bringen. Geschah hier 21. g 5 g 4, so folgt 22. f 3 e 5 mit besserem Spiele für Weiss. Der Zug 21. f 7 f 5 aber, den Schwarz hier seinem ursprünglichen Plane zufolge zu thun hätte, ist jetzt nicht so stark als 21. d 8 c 7, und kann ihn Schwarz für später noch versparen, denn geschähe er jetzt bereits, so würde darauf 22. c 1 a 3 mit gutem Spiele für Weiss folgen, indem nun d 4 d 5 u. s. w. droht.) — 22. b 6 c 4. 22. f 8 e 8. (Nothwendig, da sonst 23. d 4 d 5 mit besserem Spiele für Weiss droht.) — 23. b 2 a 3. 23. b 8 d 8. (d 6 d 5 würde nicht gut sein.) — 24. d 4 d 5. 24. c 6 a 7. (Das einzig Richtige.) — 25. d 2 a 5+. 25. c 7 b 8. — 26. e 1 e 7 und gewinnt, da auf 26. e 8 e 7 nun 27. a 5 d 8+ folgt. —

Gehen wir hierauf zu dem eigentlichen Spiele wieder über.

19. F 8 E 8.

20. A 1 E 1.

Statt dessen könnte Weiss auch folgendes Spiel versuchen: 20. f 3 e 5. 20. d 6 e 5. — 21. d 4 e 5. 21. g 7 e 5. (Das einzig Richtige; denn auf 21. d 8 c 8 oder 21. g 6 e 6 folgt 22. f 1 f 5, und Weiss muss gewinnen.) — 22. d 5 b 6. Jetzt muss Schwarz 22. d 8 e 7 ziehen und wird wohl am Ende das bessere Spiel erhalten, muss aber auf 23. b 2 e 5 (des Weissen bester Zug) nun 23. a 8 d 8 antworten.

Auf jeden andern 22. Zug des Schwarzen würde aber Weiss

Digitized by Google

gewinnen; wir wollen nur folgende Variante anführen: 22. d 5 b 6. 22. d 8 c 7. — 23. b 6 a 8+. 23. e 8 a 8. — 24. b 2 e 5+. 24. c 6 e 5. — 25. d 2 a 5+. 25. c 7 d 6. — 26. a 1 d 1+. 26. d 6 e 6. — 27. a 5 e 5+. 27. e 6 f 6. — 28. d 5 d 6+ und gewinnt. —

20. E 8 E 1.

Das Beste. Auf 20. f 5 e 7 würde folgen: 21. d 5 b 6. 21. a 8 b 8. — 22. f 3 e 5. 22. d 6 e 5. — 23. d 4 e 5+. 23. d 8 c 7. — 24. f 1 f 6. 24. g 7 f 6. — 25. d 2 d 6+. 25. c 7 b 6. — 26. b 2 d 4+, und Weiss macht in zwei Zügen Matt. —

21. F 1 E 1. 21. G 5 G 4.

Schwarz hat nichts Besseres und zugleich Stärkeres, was seine immer noch gedrückte Stellung zweckmässig erleichtern könnte.

22. F 3 H 4. 22. F 5 H 4.

23. G 3 H 4. 23. F 7 F 5.

Es ist sehr schwer zu entscheiden, ob Schwarz hier günstigere Züge hat. Jedenfalls wird aber Weiss über kurz oder lang ein Remis erlangen können, da der schwarze Damenbauer auf die Länge nicht zu halten sein wird, und überhaupt Weiss immer noch die bei Weitem bessere Position inne hat.

24. D 2 F 4, und Weiss gewinnt entweder den Damen- oder Königslauferbauer und wird dann bei gleichen Streitkräften und etwas besserer Position wenigstens ein Remis erzwingen. —

(Schluss folgt.)

Abhandlungen.

3. Theorie und Taktik für Anfänger.

(Fortsetzung von S. 142.)

II. Vom Gebrauch der Figuren.

Vom Könige.

1. Im Anfange des Spieles, und namentlich so lange noch Königin und beide feindliche Laufer im Spiele sind, halte man den

Digitized by Google

König möglichst gedeckt und lasse ihn nicht beim Spiele mitwirken; gegen Ende der Partie aber, sobald Dame und der eine Laufer getauscht sind, ist es gut, auch den König mit in's Spiel zu bringen.

2) Namentlich im Endspiele, wenn bereits die meisten Figuren getauscht sind, ist der König einer der wirksamsten Steine, auf dessen guter Führung die Entscheidung der Partie beruht.

3) Wird dem Könige Schach geboten, und will man das Schach decken, so bediene man sich wo möglich Figuren von derselben Art, als die, welche das Schach geboten hat. Man setze daher dem Thurme den Thurm, dem Laufer den Laufer entgegen; denn man erlangt dadurch den grossen Vortheil, nach Belieben dann den drohenden Stein nehmen zu können, da in einem andern Falle, wenn z. B. dem Laufer der Springer, dem Thurm der Laufer entgegengestellt wird, der vorgesetzte Stein oft längere Zeit hindurch unthätig bleiben muss und öfter vermehrten Angriffen ausgesetzt wird, so dass er nicht selten verloren geht.

4) Man vermeide so viel als möglich, König und Dame auf eine Linie zu stellen, da nicht selten Thurm oder Laufer beide bedrohen können.

5) Auch vermeide man sorgfältig jedes Abzugs- oder Doppelschach, weil durch die, das Schach aufdeckende, Figur leicht eine ungedeckte des Gegners bedroht werden könnte.

6) Die Rochade suche man endlich so bald als möglich auszuführen; man betrachte sie jedoch nicht als blossen Ausfüllungszug in Ermangelung eines bessern, sondern verbinde zugleich den Zweck damit, entweder den Thurm in's Spiel zu bringen, oder sich mit Einem Zuge dem Angriffe mehrer feindlichen Officiere zu entziehen.

Von der Dame.

1) Man bringe die Dame nicht zu früh in's Spiel, weil sie leicht dem Angriffe der feindlichen Officiere weichen muss, und so unnöthig Zeit zu ihrem Rückzuge verliert, während dem sich der Gegner entwickelt und nicht selten einen überwiegenden Angriff erhält.

2) Aus demselben Grunde sei man auch sehr behutsam bei dem Nehmen eines Steines, zuweilen selbst einer Figur mit der Dame, wenn sie sich dadurch zu weit von ihrem eigenen Spiele entfernen

Digitized by Google

sollte. Oft dient eine solche ungedeckte Figur als Lockspeise, und der Gegner erlangt durch die Entfernung der Dame von ihrem Spiele oft einen übermächtigen Angriff.

3) Bei einem gebotenen Umtausch der Dame gegen geringere Officiere muss auf die Stellung des Spieles nach dem Tausche besondere Rücksicht genommen werden. Steht das eigene Spiel völlig gedeckt, der König in Sicherheit, und haben namentlich die Thürme eine schon günstigere, oder eine solche Stellung, dass sie sich leicht entwickeln können, so ist der Umtausch der Dame gegen drei leichte Officiere vortheilhaft, da man mit den leichten Officieren die feindliche Dame sehr belästigen und namentlich bestimmte Puncte wegen mangelnder Deckung wird erzwingen können. Bei unentwickeltem und nicht festem Spiele hüte man sich aber vor dem Tausche, da die feindliche Dame in der Regel noch etwas erobern wird.

Von den Thürmen.

1) Die Thürme sind dazu da, um sich der offnen Linien zu bemächtigen. Man stelle sie daher auf offne Linien, auf welchen sie durch die Bauern nicht mehr aufgehalten werden. Hat man aber mehre verbundene Bauern, so stehen sie am besten hinter diesen.

2) Die Thürme eignen sich nämlich am besten dazu, die in die Dame gehenden Bauern zu unterstützen, wesshalb man bei starken Bauern am besten die Dame und die Läufer tauscht und dann mit den Bauern vorrückt.

3) Hat man mit seinen Thürmen offne Linien besetzt, und stellt der Gegner Thürme darauf entgegen zum Tausche, so spiele man so, dass der feindliche Thurm nach vollzogenem Tausche nicht im Besitze der offnen Linie bleibt. Ist des Gegners Thurm also von seinem andern Thurm gedeckt, so wird man selbst nicht nehmen, sondern nehmen lassen und mit dem andern Thurme, welcher wieder nimmt, die offne Linie wieder besetzen; ist des Gegners Thurm aber von einer andern Figur gedeckt, so wird man häufig mit Vortheil selbst nehmen, und wenn jener wieder genommen hat, die offne Linie durch den andern Thurm behaupten.

(Schluss folgt.)

Digitized by Google

Geſpielte Partieen.

11. Partie.

Vorgabepartie von Bauer und Anzug.

Der Bauer f 7 ist vom Brett zu nehmen. (Vgl. S. 140 dieser Blätter.)

Lewis.	Deschapelles.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e 2 e 4.	1. b 8 c 6.[71]	18. b 2 b 4.	18. c 5 b 6.
2. d 2 d 4.	2. e 7 e 5.	19. d 5 b 6.	19. a 7 b 6.
3. d 4 d 5.	3. c 6 e 7.	20. g 3 g 8.	20. f 8 g 8.
4. c 1 g 5.	4. g 8 f 6.	21. c 4 g 8.	21. h 6 g 6.
5. g 5 f 6.	5. g 7 f 6.	22. g 8 d 5.[72]	22. d 7 h 3.
6. d 1 h 5+.	6. e 7 g 6.	23. g 2 g 3.	23. h 3 f 1.
7. g 1 f 3.	7. f 8 c 5.	24. g 1 f 1.	24. d 8 c 7.
8. f 3 h 4.	8. e 8 f 7.	25. a 2 a 4.	25. a 8 f 8.
9. d 5 d 6.	9. d 8 f 8.	26. f 1 e 2.	26. f 6 f 5.
10. f 1 c 4+.	10. f 7 e 8.	27. a 1 a 3.	27. g 6 h 6.
11. h 4 g 6.	11. h 7 g 6.	28. h 2 h 4.	28. f 5 f 4.
12. h 5 g 6+.	12. e 8 d 8.	29. a 3 f 3.	29. f 8 f 6.
13. d 6 c 7+.	13. d 8 c 7.	30. b 4 b 5.	30. c 7 b 8.
14. 0 — 0.	14. h 8 h 6.	31. e 2 e 1.	31. h 6 h 7.
15. g 6 g 3.	15. d 7 d 6.	32. e 1 e 2.	32. h 7 c 7.
16. b 1 c 3.	16. c 8 d 7.	33. e 2 d 2.	33. c 7 g 7.
17. c 3 d 5+.	17. c 7 d 8.	34. d 2 e 2.	34. g 7 c 7.

remis.

12. Partie.

Schottisches Gambit.

Cochrane.	Deschapelles.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e 2 e 4.	1. e 7 e 5.	5. f 3 g 5.	5. c 6 e 5.[73]
2. g 1 f 3.	2. b 8 c 6.	6. c 4 f 7+.	6. e 5 f 7.
3. d 2 d 4.	3. e 5 d 4.	7. g 5 f 7.	7. c 5 b 4+.
4. f 1 c 4.	4. f 8 c 5.	8. c 2 c 3.	8. d 4 c 3.

Digitized by Google

Cochrane.	Deschapelles.		
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
9. b 2 c 3.	9. b 4 c 3+.	21. f 1 e 1+.	21. e 6 f 6.
10. b 1 c 3.	10. e 8 f 7.	22. d 1 d 5.	22. g 8 h 6.
11. d 1 d 5+.	11. f 7 f 8.	23. d 5 a 5.	23. h 6 f 5.
12. c 1 a 3+.	12. d 7 d 6.	24. a 5 c 5.	24. f 5 g 3.
13. e 4 e 5.	13. d 8 g 5.	25. h 2 g 3.	25. f 6 f 7.
14. e 5 d 6.	14. g 5 d 5.	26. e 1 d 1.	26. h 8 e 8.
15. d 6 c 7+.	15. f 8 f 7.	27. d 1 d 6.	27. e 8 e 7.
16. c 3 d 5.	16. c 8 d 7.	28. c 5 f 5+.	28. f 7 e 8.
17. 0 — 0.	17. a 8 c 8.	29. d 6 d 8+.	29. c 8 d 8.
18. a 3 d 6.	18. f 7 e 6.	30. f 5 f 8+.	30. e 8 f 8.
19. d 6 g 3.	19. d 7 c 6.[74]	31. c 7 d 8 (Dame)+.	31. Verloren.
20. a 1 d 1.	20. c 6 d 5.		

Anmerkungen.

[71]) e 7 e 6 statt dessen scheint ein soliderer Zug zu sein. Indessen ist dieser Zug, nämlich b 8 c 6, nicht zu tadeln, da dieser Springer später zur Deckung des Königsflügels passend verwandt werden kann, auch die Rochade nach der Damenseite vorbereitet, und damit die Möglichkeit für den stärkeren Spieler, bald zum Angriff übergehen zu können. Nur musste dann im zweiten Zuge lieber 2. d 7 d 6 geschehen; z. B. in folgender Weise: 1. c 2 e 4. 1. b 8 c 6. — 2. d 2 d 4. 2. d 7 d 6. — 3. d 4 d 5. 3. c 6 e 5. — 4. f 2 f 4. 4. e 5 f 7 etc. . . . —

[72]) Statt dessen musste 22. g 8 f 7 geschehen. Es folgt dann: 22. g 8 f 7. 22. g 6 g 7. — 23. f 7 h 5. 23. d 7 h 3. — 24. h 5 f 3 mit gutem Spiele. —

[73]) Dieser Zug, welcher theoriewidrig ist, beweist die Unkenntniss Deschapelles' mit den Eröffnungen. Statt dessen musste nämlich 5. g 8 h 6 den Punct f 7 decken. Der Unterschied beruht nämlich in folgendem Grunde: Auf 5. g 8 h 6 folgt zwar auch 6. c 4 f 7+. 6. h 6 f 7. — 7. g 5 f 7. 7. e 8 f 7. — 8. d 1 h 5+. 8. g 7 g 6. — 9. h 5 c 5. 9. d 7 d 6. — 10. c 5 b 5. 10. a 7 a 6. — 11. b 5 d 3; allein nun kann Schwarz durch 11. d 8 f 6 seinen Bauer auf d 4 halten, was, wenn Schwarz mit 5. c 6 c 5 deckt, aber nicht möglich ist, da nun die vorige wichtige Deckung des Springers auf c 6 fehlt. — Nun zog zwar Schwarz, nachdem 5. f 3 g 5. 5. c 6 e 5. — 6. c 4 f 7+. 6. e 5 f 7. — 7. g 5 f 7 geschehen, nicht

Digitized by Google

7. e 8 f 7, wodurch er dem eben angeführten Verluste seines Bauern auf d 4 entgeht; allein die statt dessen von ihm gewählte Spielweise ist noch weniger anzurathen, wie auch der Ausgang der Partie lehrt.

[74]) Auf 19. e 6 d 5 folgt: 20. f 1 d 1. 20. d 5 e 6. — 21. d 1 d 6+. 21. c 6 e 7. — 22. a 1 e 1+, und Weiss gewinnt den Laufer. —

Zur gefälligen Beachtung.

Da die Lösung der 26. Aufgabe (Selbstmatt von Schmücker) im vorigen Hefte durch mehre Druckfehler gänzlich entstellt ist, lassen wir sie hier noch einmal folgen: 1. g 1 g 8+. d 5 c 5 (oder d 5 e 4). — 2. g 8 e 8. c 5 d 5 (oder e 4 d 5). — 3. e 1 d 2. d 5 c 5. — 4. d 2 d 3. c 5 d 5. — 5. c 3 d 2. d 5 c 5. — 6. a 3 c 3+. c 5 d 5. — 7. e 8 e 4+. f 5 e 4××.

Auflösungen

der im achten Hefte enthaltenen Aufgaben.

I. Leichte Aufgaben für Anfänger.

11.

1. d 5 d 4. f 4 f 3. — 2. d 4 e 5. f 3 e 3. — 3. c 6 d 4. e 3 d 3. — 4. h 3 f 5+. d 3 c 3 (oder d 3 e 3). — 5. g 2 c 2 (oder g 2 e 2) ××.

12.

1. b 2 b 7+. b 8 a 8. — 2. b 7 b 8+. a 8 b 8. — 3. e 2 b 5+. b 8 c 7. — 4. b 5 b 7+. c 7 d 8. — 5. b 7 b 8+. c 8 d 7. — 6. b 8 e 8+. d 7 c 7. — 7. e 8 c 8××.

13.

1. h 7 d 3+. b 5 b 4. — 2. e 6 c 4+. b 5 a 4. — 3. c 4 a 2 ××.
b 5 b 6. — 3. c 4 c 7 ××.

II. Aufgaben.

29.

1. c 8 c 7+. a 7 c 7. — 2. d 3 d 6. g 7 e 7. — 3. d 2 d 4+. e 5 d 6. — 4. c 4 c 5 ××.

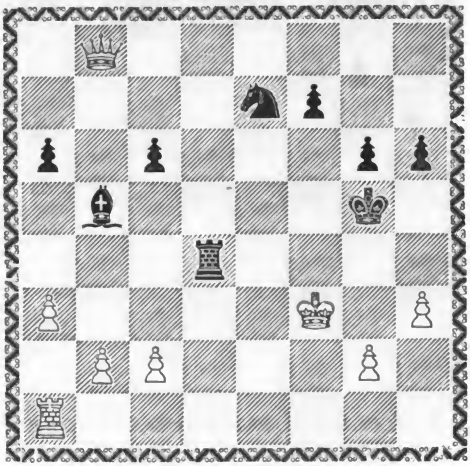
30.

1. f 3 f 8+. e 8 e 7. — 2. c 1 e 3+. e 7 d 6. — 3. e 3 e 5+. d 6 e 5. — 4. c 3 e 4. Beliebig. — 5. d 4 c 6++ oder f 1 f 5+ und Matt. (Wenn 3. d 6 c 5, so 4. d 5 d 6+. c 5 b 4. — 5. d 4 c 2 ××.)

Digitized by Google

Aufgaben.

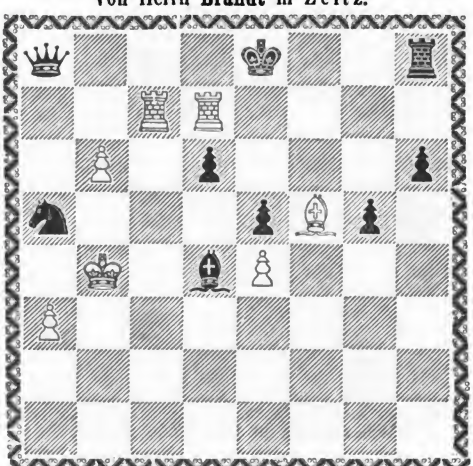
33. Von Herrn **Heinrichs** in Halberstadt.



Weiss macht in sechs Zügen Matt.

---

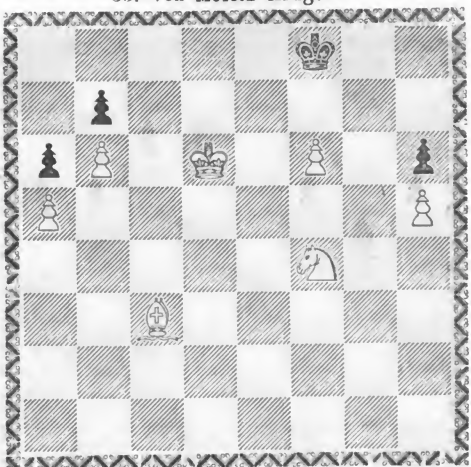
34. Endstellung einer gespielten Partie mit Damenvorgabe.
Von Herrn Brandt in Zeitz.



Weiss macht in sieben Zügen Matt.

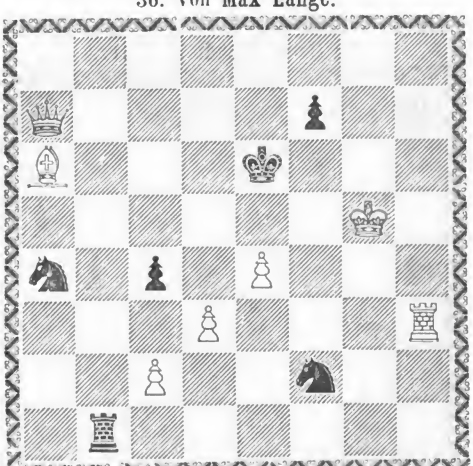
Digitized by Google

35. Von **Moritz Krüger.**



Weiss macht in vier Zügen Matt.

36. Von **Max Lange.**



Weiss macht in fünf Zügen Matt.

Druck und Papier von E. Baensch jun. in Magdeburg.

Digitized by Google

Theoretische Aufsätze.

2. Das Zweispringerspiel im Nachzuge.

(Fortsetzung von S. 136.)

Erste Spielart.

B. Der Damenzug: D 1 F 3.

Erstes Gegenspiel.

	8. C 6 B 5.
9. F 3 A 8.	9. F 8 C 5.
10. A 8 F 3.	10. C 8 B 7.

Erster Rückzug der Dame.

11. F 3 G 3.	11. 0 — 0.

B. Der Zug des Damenbauer.

12. D 2 D 3.	12. E 5 E 4.
13. 0 — 0.	

Statt dessen könnte Weiss etwa noch folgende andere Züge machen, die jedoch sämmtlich weniger stark sind als die Rochade:

a) 13. d 3 e 4. Es folgt: 13. h 7 h 6. — 14. g 5 h 3. (Auf 14. g 5 f 3 geht durch 14. f 6 e 4 der Bauer f 2 verloren, wodurch Weiss zugleich ein sehr übles Spiel erhält.) 14. f 6 e 4. — 15. g 3 g 4. (Geht die Dame nach f 3, so folgt 15. d 8 d 3. — 16. c 2 d 3. 16. e 4 f 4. — 17. h 3 f 2. 17. b 7 g 2. — 18. h 1 g 1. 18. f 8 e 8+. — 19. e 1 d 2. 19. g 2 f 3. — 20. g 1 f 1. 20. e 8 e 2+. — 21. d 2 c 3. 21. b 5 b 4××.) 15. c 4 f 2. — 16. h 3 f 2. 16. f 8 e 8 mit besserem Spiele für Schwarz.

Digitized by Google

b) 13. g 5 e 4. Es folgt: 13. b 7 e 4. — 14. d 3 e 4. 14. f 6 e 4, und Schwarz gewinnt den Bauer f 2 mit gutem Spiele. —

c) 13. c 1 e 3. Es folgt: 13. c 5 e 3. — 14. g 3 e 3. (Auf 14. f 2 e 3 folgt 14. e 4 d 3. — 15. c 2 d 3. 15. d 8 d 3 etc....) 14. f 6 g 4. — 15. e 3 f 4. (Nothwendig, da 15. d 8 g 5 droht.) 15. e 4 d 3. — 16. f 4 g 4. (Auf 16. c 2 d 3 folgt 16. d 8 d 3, und Schwarz gewinnt durch den drohenden Zug 17. f 8 e 8+.) 16. f 8 e 8+. — 17. e 1 f 1. 17. d 3 c 2. — 18. b 1 c 3. 18. d 8 d 3+. — 19. f 1 g 1. 19. d 3 d 2, und Schwarz hat ein gutes Spiel.

13. B 5 B 4.

14. C 1 E 3.

Weiss scheint hier keinen besseren und stärkeren Zug zu haben.

14. C 5 E 3.

15. G 3 E 3.

Auf 15. f 2 e 3 gewinnt Schwarz bei besserer Stellung durch 15. e 4 d 3. — 16. c 2 d 3. 16. d 8 d 3 einen Bauer.

15. F 6 D 5.

16. E 3 G 3.

Nothwendig, um den durch die feindliche Dame bedrohten Springer auf g 5 zu schützen. Den Bauer a 7 zu nehmen, ist aber verderblich wegen der zu grossen Entfernung der Dame von ihrem Spiele. — Geht aber die Dame nach d 2, so zieht Schwarz e 4 e 3 und gewinnt den Springer g 5. —

16. E 4 D 3.

17. C 2 D 3. 17. D 8 F 6.

Schwarz gewinnt hierauf den Bauer b 2 bei besserer Stellung.

C. Der Zug des Damenspringer.

12. B 1 C 3. 12. H 7 H 6.

13. G 5 H 3.

Nothwendig, um zugleich den Punkt f 2 zu decken, da später f 6 e 4 droht.

13. B 5 B 4.

14. C 3 A 4. 14. F 6 E 4.

Schwarz erlangt nun ein gutes Spiel, ähnlich dem S. 130, wel-

Digitized by Google

ches dort in der zweiten Erläuterung zum 14. Zuge des Weissen angeführt ist.

Zweiter Rückzug der Dame.

11. F 3 E 2. 11. 0 — 0.

Es kommen hier wieder, wie im Vorigen, nur folgende drei Züge von Weiss in Betracht: a) 0 — 0. — b) d 2 d 3. — c) b 1 c 3. —

A. Die Rochade.

12. 0 — 0.	12. D 8 D 5.
13. G 5 F 3.	13. E 5 E 4.
14. F 3 E 1.	14. B 5 B 4.
15. D 2 D 3.	15. B 7 A 6.
16. C 1 E 3.	16. E 4 D 3.
17. C 2 D 3.	17. F 8 E 8.
18. B 1 D 2.	18. D 5 E 5.
19. E 1 C 2.	19. E 8 D 8.
20. D 3 D 4.	20. B 7 E 2.
21. D 4 E 5.	21. C 5 E 3.

Schwarz gewinnt hierauf eine Figur, wie auch Weiss ziehen mag. Trotzdem hatte Weiss wohl keine besseren Züge, als die hier angegebenen, und wird seine gedrückte Stellung auf keine Weise erleichtern können. —

B. Der Zug des Damenbauer.

12. D 2 D 3. 12. E 5 E 4.

13. D 3 E 4.

Auf 13. g 5 e 4 folgt: 13. b 7 c 4. — 14. d 3 c 4. 14. f 6 e 4. — 15. 0 — 0. 15. f 8 e 8. — 16. c 1 e 3. 16. c 4 f 2 mit besserem Spiele für Schwarz. —

13. H 7 H 6.

14. G 5 H 3.

Den Springer auf f 3 zurückzuziehen, ist nicht besser, da er so nicht einmal das Feld f 2 deckt.

14. F 6 E 4.

15. 0 — 0. 15. F 8 E 8.

16. C 1 E 3. 16. E 4 F 2.

Digitized by Google

Schwarz erlangt hierauf das bessere Spiel.

C. Der Zug des Damenspringers.

12. B 1 C 3.	12. D 8 B 6.
13. 0 — 0.	13. A 5 C 6.
14. D 2 D 3.	14. C 6 D 4.
15. E 2 D 1.	15. B 6 C 6.

Schwarz erhält nun ein überwiegendes Spiel, indem auf 16. c 3 e 4 am Besten 16. h 7 h 6. — 17. g 5 f 3. 17. f 6 e 4. — 18. d 3 e 4. 18. c 6 e 4 etc., mit überwiegendem Angriff für Schwarz, folgt.

Wir hatten also bisher die beiden Fälle betrachtet, wo Weiss die Dame im elften Zuge nach g 3 und e 2 zurückzog. Andere Rückzüge sind entweder (wie nach d 3 oder c 3) augenfällig ganz verwerflich, oder stimmen (wie die Rückzüge nach h 3 und d 1) im Wesentlichen in ihren Folgen mit denen der beiden eben behandelten Rückzüge (nach g 3 und e 2) überein, so dass wir uns in Bezug hierauf einer specielleren Analyse enthoben glauben.

Wir gehen nun zu dem zweiten Gegenspiele über, wo Schwarz statt die Qualität gegen die Formirung des Angriffs aufzugeben, lieber die sicherere Spielweise wählt und den von der Dame auf f 3 angegriffenen c Bauer zu decken sucht.

Zweites Gegenpiel.

8.	8. D 8 C 7.

Diess scheint der solideste Zug für Schwarz. Es könnte statt dessen aber auch 8. d 8 b 6 oder 8. c 8 b 7 geschehen, was, wofern Weiss nicht die richtigen Gegenzüge wählt, für ihn von nachtheiligen Folgen werden kann. Auf 8. d 8 b 6 geschieht nun am Besten beiderseits: 9. b 5 a 4. 9. f 8 c 5. — 10. d 2 d 3. 10. c 8 g 4. — 11. f 3 g 3. 11. 0 — 0. — 12. 0 — 0. 12. a 8 e 8. — 13. c 2 c 3 mit gutem Spiele für Weiss. Auf 8. c 8 b 7 folgt 9. b 5 a 4. 9. f 8 d 6. (Am Besten.) — 10. d 2 d 3. 10. 0 — 0. — 11. 0 — 0 oder 11. b 1 c 3, und Weiss wird bei guter Stellung den gewonnenen Bauer behaupten.

9. B 5 A 4.

Digitized by Google

Jeder andere Zug wäre verwerflich wegen 10. c 8 g 4, wodurch die weisse Dame gezwungen wird, die Diagonale f 3 — a 8 zu verlassen, und da Schwarz dann den weissen Laufer des Weissen, ohne eigenen Verlust, durch c 6 b 5 gewinnen kann. Geschieht aber 9. g 5 e 4, so folgt 9. f 6 e 4. — 10. f 3 e 4. 10. f 7 f 5. — 11. e 4 d 5. 11. a 8 b 8 — 12. b 5 a 4. 12. b 8 b 4, und Schwarz erhält das bessere Spiel.

9. F 8 D 6.

10. D 2 D 3.

Das Beste für Weiss, theils um das Spiel zu entwickeln, theils um das Feld e 4 noch einmal zu schützen.

10. 0 — 0.

11. 0 — 0.

Das Solideste. Geschieht statt dessen 11. g 5 e 4, so folgt 11. f 6 e 4. — 12. d 3 e 4. 12. f 7 f 5. — 13. 0 — 0. (Wohl das Beste, da c 8 a 6 die Rochade abzuschneiden droht, und die Rochade nach der Damenseite nicht ohne grosse Schwierigkeiten und wohl nicht ohne Verlust gewagt werden kann.) 13. f 5 e 4. — 14. f 3 e 4. 14. c 8 f 5, und Schwarz erhält einen guten Angriff, da er e 5 e 4, f 8 f 6 u. s. w. droht. —

Auf 11. b 1 c 3 folgt 11. c 8 g 4. — 12. f 3 e 3. (Am Besten.) 12. e 5 e 4. — 13. g 5 e 4. 13. f 6 e 4. — 14. c 3 e 4 oder 14. d 3 e 4, und der Schwarze erhält ein gutes Spiel, indem er auf Ersteres mit 14. f 8 e 8, auf Letzteres mit 14. f 7 f 5 antwortet.

11. E 5 E 4.

12. G 5 E 4.

Am Besten. Auf 12. d 3 e 4 folgt 12. h 7 h 6 u. s w.

12. D 6 H 2 +.

13. G 1 H 1. 13. F 6 E 4.

14. D 3 E 4. 14. F 7 F 5.

Hierdurch erhält Schwarz einen starken Angriff, der wohl genügend den verlornen Bauer aufwiegt, indem die freien Linien sehr günstig für die Wirksamkeit der schwarzen Thürme sind, und auch der Damenlaufer des Schwarzen sogleich in's Spiel tritt, während das Spiel des Weissen auf dem linken Flügel noch ganz un-

Digitized by Google

entwickelt ist, und in dem Rochadeflügel bereits Bresche gemacht ist. Man wird sich hiervon durch praktisches Spiel am Besten überzeugen können; für jetzt wollen wir nur noch einer Variante erwähnen: wenn nämlich Weiss auf den letzten Zug des Schwarzen 14. f 7 f 5 mit 15. g 2 g 3 antwortet, in der Absicht, den schwarzen Königslaufer auf h 2 zu gewinnen. Es entsteht so folgendes Spiel:

15. g 2 g 3. 15. f 5 e 4.
16. f 3 e 2.

Das einzig Richtige. Auf 16. f 3 e 4 folgt 16. h 2 g 3, und Schwarz steht besser, da auf 17. f 2 g 3 Schwarz 17. f 8 f 1+ ziehen würde. — Auf 16. f 3 g 2 aber folgt 16. h 2 g 3. — 17. f 2 g 3. (Denn auf 17. g 2 g 3 statt dessen folgt 17. c 7 g 3. — 18. f 2 g 3. 18. f 8 f 1+ mit besserem Spiele für Schwarz.) 17. f 8 f 1+. — 18. g 2 f 1. 18. c 7 g 3, und Schwarz wird wenigstens ein Remis erzwingen, da die Officiere sämmtlich von ihrem gänzlich entblössten und dem vollen Angriff des Schwarzen Preis gegebenen Königs entfernt sind und schwerlich zur rechten Zeit gezogen werden können. Zieht nun z. B. Weiss 19. f 1 g 1, so folgt 19. g 3 f 3+. — 20. g 1 f 2. (Denn auf 19. h 1 h 2 folgt 20. f 3 h 3××.) 20. f 3 d 1+, und Schwarz wird ein Remis erzwingen.

16. h 2 g 3.
17. f 2 g 3. 17. c 8 a 6.
18. f 1 f 8+. 18. a 8 f 8.

Jetzt mag die vom Damenlaufer des Gegners angegriffene weisse Dame weichen, wohin sie will, Schwarz wird wenigstens ein Remis erlangen. Die Dame kann nach e 3 und d 2 gehen, (sonst wird durch 18. f 8 f 1+ der Damenlaufer des Weissen verloren,) oder kann den Laufer auf a 6 nehmen.

Auf 18. e 2 e 3 folgt 18. f 8 f 3. — 19. e 3 e 4. (Am Besten.) 19. c 7 g 3. — 20. b 1 d 2. 20. g 3 h 3+, und Schwarz gewinnt. Wollte aber hier Weiss 19. e 4 e 8+ ziehen, so hilft diess auch nichts, da 19. f 3 f 8 und auf 20. e 8 e 6 nun 20. g 8 h 8 mit ebenso gutem Spiele für Schwarz folgt.

Digitized by Google

Auf 18. e 2 d 2 aber folgt 18. c 7 g 3, und Schwarz wird nun wenigstens Remis machen.

Auf 18. e 2 a 6 endlich folgt 18. c 7 g 3, und Schwarz wird jedenfalls wieder ein Remis erzwingen.

Nachdem wir somit dargethan haben, dass Schwarz mit der „Ersten Spielart", wo nicht gewinnen, so doch in den meisten Fällen wenigstens ein Remis erreichen wird, gehen wir zu der bessern Vertheidigung oder zur zweiten Spielart über, wo der Nachziehende das Schach des feindlichen Königslaufers im sechsten Zuge, auf stärkere Weise, nämlich mit dem Damenlaufer deckt. —

Zweite Spielart.

Die Deckung mit dem Laufer.

1. E 7 E 4. / E 7 E 5. 2. G 1 F 3. / B 8 C 6. 3. F 1 C 4. / G 8 F 6. 4. F 3 G 5. / D 7 D 5. 5. E 4 D 5. / C 6 A 5.

6. C 4 B 5+. 6. C 8 D 7.

7. D 1 E 2.

Der einzige Zug, um den gewonnenen Bauer zu halten.

7. F 8 D 6.

8. B 5 D 7+.

Statt dessen konnte Weiss die Rochade wählen, indem er so den gewonnenen Bauer gegen einen dadurch zu erlangenden Angriff wieder Preis giebt. Man sehe: 8. 0 — 0. 8. f 6 d 5. —

a) 9. d 2 d 4. 9. d 7 b 5. — 10. c 2 b 5+. 10. c 7 c 6. — 11. b 5 e 2. 11. d 6 e 7 mit gutem Spiele für Schwarz; denn nun muss sich erst der zwiefach angegriffene Königsspringer zurückziehen, worauf dann Schwarz e 5 d 4 nehmen kann und ein ganz sicheres Spiel erhält; denn wollte Weiss 12. e 2 e 5 ziehen, so würde Schwarz 12. f 7 f 6 mit vortheilhaftem Spiele entgegnen.

b) 9. b 5 d 7. 9. d 8 d 7. — 10. d 2 d 4. 10. 0 — 0. — 11. d 4 e 5. 11. a 8 e 8. — 12. f 2 f 4. 12. f 7 f 6. — 13. g 5 f 3. 13. f 6 e 5. — 14. f 4 c 5. 14. a 5 c 6 und gewinnt bei sehr gutem Spiele den verlorenen Bauer wieder. —

Digitized by Google

Es könnte aber Schwarz statt dessen auch im 8. Zuge, wenn 8. 0 — 0 von Weiss geschieht, gleichfalls die Rochade wählen, und den Bauer Preis gebend im Angriffe fortfahren. Auf diese Variante, welche bereits in einer Correspondenzpartie zwischen Leipzig und Magdeburg versucht ist, wollen wir nach Beendigung dieses Artikels noch einmal zurückkommen.

Endlich konnte Weiss noch statt des angeführten Zuges 8. b 5 d 7 den Zug 8. b 2 b 4 thun, um so den schwarzen Königsbauer zu forciren, indem die Deckung desselben, der schwarze Königslaufer, somit gezwungen wird, den Punkt d 6 zu verlassen und den b Bauer zu nehmen, da sonst der Damenspringer verloren ginge. Es ergiebt sich folgendes Spiel: 8. b 2 b 4. 8. d 6 b 4. — 9. e 2 e 5+. 9. e 8 f 8. (Der richtige Zug.) — 10. b 5 d 7. (Auf 10. d 5 d 6 folgt 10. d 8 e 8. — 11. e 5 e 8. 11. a 8 e 8+. — 12. b 5 e 2. 12. b 4 d 6 mit gutem Spiel.) 10. d 8 d 7. — 11. 0 — 0. 11. a 8 e 8, und Schwarz gewinnt bei nicht übler Stellung den Bauer wieder. —

(Schluss folgt im nächsten Hefte.)

---

3. Die Combination Mac Donnel's im Laufergambit.

(Fortsetzung von S. 153.)

Zweiter Fall.

	16. F 5 D 6.
17. F 3 E 5.	17. G 7 E 5.

Auf 17. g 6 d 6 folgt 18. e 5 f 7 mit besserem Spiele für Weiss.

18. D 4 E 5.	18. D 6 E 4.
19. C 3 D 5.	19. G 6 C 6.
20. G 2 H 2.	20. B 8 D 7.
21. C 1 A 3.	

Weiss erhält hierauf ein gutes Spiel, da z. B. auf d 7 c 5 folgen würde 22. f 1 f 6. 22. e 4 f 6. — 23. e 5 f 6+. Zog aber Schwarz 18. d 6 b 5, (auf 18. e 4 e 5 folgt 19. c 3 d 5 mit besserem Spiele für Weiss,) so antwortet Weiss gleichfalls mit

Digitized by Google

19. c 3 d 5 und erlangt ein sehr gutes Spiel, da die Fortsetzung ungefähr so am Besten zu folgen scheint: 19. g 6 e 4. — 20. g 2 h 2. 20. b 8 d 7. — 21. d 5 f 6. 21. d 7 f 6. — 22. e 5 f 6. 22. a 8 d 8. — 23. c 1 d 2. 23. d 4 e 4. — 24. f 1 e 1. 24. e 8 d 7. — 25. d 2 b 4. 25. f 8 e 8. — 26. b 4 e 7. 26. d 8 b 8. — 27. d 1 d 4. 27. b 5 d 4. — 28. a 1 d 1 mit besserer Stellung.

Dritter Fall.

16. G 6 D 6.

17. D 1 E 1 +.

Erster Zug.

17. E 8 D 8.

18. F 3 G 5. 18. G 7 D 4.

Zog hier Schwarz 18. h 6 g 5, so erlangt Weiss durch 19. f 1 f 5 das bessere Spiel. Zog aber Schwarz 18. f 5 d 4, so folgt 19. g 5 f 7. 19. f 8 f 7. — 20. f 1 f 7 mit besserem Spiele für Weiss.

19. F 1 F 5. 19. D 4 C 3.

20. E 1 C 3. 20. H 6 G 5.

21. C 1 G 5. 21. D 8 C 8.

Weiss zieht nun am Besten 22. a 1 e 1 und erlangt dann, da die Streitkräfte ausgeglichen, bei besserer Position das überwiegende Spiel.

Zweiter Zug.

17. D 6 E 7.

18. C 1 A 3. 18. F 5 E 3.

Auf 18. e 7 e 6 folgt 19. f 3 g 5 mit besserem Spiele.

19. E 1 E 3. 19. E 7 E 3.

20. A 1 E 1. 20. E 3 E 1.

Das Einfachste und Beste für Schwarz.

21. F 1 E 1. 21. E 8 D 8.

22. A 3 E 7. 22. D 8 D 7.

23. E 7 F 8. 23. G 7 F 8.

24. F 3 E 5 mit besserem Spiele für Weiss.

Zog Schwarz im 17. Zuge die Dame nach e 6, so folgte dasselbe Spiel, nämlich ebenfalls 18. c 1 a 3, worauf Schwarz wieder

Digitized by Google

18. f 5 e 3 ziehen musste etc., um nicht durch 19. f 3 g 5, was auf einen andern Zug Seitens Schwarz folgen würde, in Nachtheil zu kommen. Nur der Zug 18. f 5 d 4 in diesem Falle wäre noch zu erwähnen, worauf aber 19. f 3 d 4. 19. g 7 d 4. — 20. e 1 e 6. 20. f 7 e 6. — 21. f 1 f 8+ mit überwiegendem Spiele für Weiss folgt.

Dritter Zug.

17. F 5 E 7.

18. A 2 A 4. 18. B 8 C 6.

Zieht statt dessen Schwarz etwa 18. g 7 d 4, so folgt: 19. f 3 d 4. 19. d 6 d 4. — 20. c 1 a 3. 20. b 8 c 6. — 21. a 1 d 1. 21. d 4 g 7. — 22. c 3 d 5 und gewinnt.

19. C 1 A 3. 19. D 6 D 8.

Die Dame scheint kein besseres Feld zu haben, da sie zur Deckung des Punctes e 7 beitragen muss.

20. F 3 E 5. 20. C 6 E 5.

Das Beste, da 21. e 5 c 6 droht. — Auf 20. g 7 e 5 folgt 21. d 4 e 5. Nun scheint Schwarz am Besten 21. d 8 d 4 zu ziehen, da, wenn die Dame auf d 8 bliebe, Weiss durch 22. a 1 d 1 zu mächtig werden würde. Auf 21. d 8 d 4 folgt aber ebenfalls 22. a 1 d 1. 22. d 5 e 5. — 23. c 3 d 5 und gewinnt.

Wollte Schwarz 20. c 6 d 4 ziehen, so folgt 21. a 1 d 1, und Weiss muss gewinnen.

21. D 4 E 5.

Hierdurch erlangt Weiss sicher das bessere Spiel, da Schwarz durch 22. a 1 d 1 vollständig eingeschränkt werden wird, und der Punct e 7 dann nicht mehr genügend geschützt werden kann. Wollte Schwarz 21. d 8 d 4 ziehen, so folgt 22. a 1 d 1. 22. d 4 e 5. — 23. c 3 d 5, und Weiss muss gewinnen.

Zweite Vertheidigungsart.

Wir kommen nun zu den andern Zügen, welche Schwarz ausser 13. a 7 a 6 auf 13. b 2 b 3 entgegnen kann, und werden sie der Reihe nach durchgehen.

A. Der Zug des Damenspringers.

13. . . . . 13. B 8 C 6.

Digitized by Google

14. C 3 B 5. 14. E 8 D 8.
15. E 5 D 6. 15. C 7 D 6.
16. C 1 A 3.

Erster Fall.

16. E 7 F 5.
17. D 1 D 3. 17. G 5 G 4.

Schwarz hat gegenwärtig wohl keinen besseren Zug. Auf 17. f 5 d 4 folgt 18. f 3 d 4. 18. g 6 d 3. (Nothwendig, da 19. f 1 f 7 mit sehr üblem Spiele für Schwarz droht.) — 19. c 4 d 3. 19. c 6 d 4. — 20. b 5 d 4. 20. g 7 d 4. — 21. a 3 d 6. 21. g 7 a 1. (Auf f 8 e 8 folgt 21. f 1 f 7 mit besserem Spiele für Weiss.) — 22. d 6 f 8 und gewinnt den Bauer wieder bei besserer Stellung.

18. F 3 H 4.

Statt dessen könnte Weiss auch ohne Nachtheil f 3 e 5 ziehen, was wir in einer gespielten Partie, worin diese Variante versucht ist, im nächsten Hefte näher erläutern werden.

18. F 5 H 4.
19. G 3 H 4. 19. G 6 D 3.

Das Beste, da 20. f 1 f 7 droht.

20. C 4 D 3. 20. C 6 D 4.

Auf 20. g 7 d 4 folgt 21. b 5 d 4. 21. c 6 d 4. — 22. a 3 d 6. 22. f 8 e 8. — 23. f 1 f 7, und Weiss hat bei gleichen Streitkräften die bessere Position.

21. B 5 D 4. 21. G 7 D 4.
22. A 3 D 6. 22. G 7 A 1.

Auf 22. f 8 e 8 folgt 22. f 1 f 7 mit besserem Spiele für Weiss.

23. D 6 F 8 und gewinnt bei besserer Stellung den Gambit-Bauer wieder.

Zweiter Fall.

16. D 6 D 5.
17. C 4 D 3. 17. C 8 F 5.

Hier könnte vielleicht auch 17. f 7 f 5 geschehen, indess man sehe: 17. f 7 f 5. — 18. f 3 e 5. 18. c 6 e 5. (Auf 18. g 7 e 5 folgt 19. d 4 e 5. 19. c 6 e 5. — 20. a 3 e 7+. 20. d 8 e 7. — 21. d 1 e 2 und erlangt einen überwiegenden Angriff.) —

Digitized by Google

19. d 4 e 5. 19. g 7 e 5. — 20. d 1 e 2. 20. e 5 f 6. — 21. a 1 e 1. 21. g 6 h 7. — 22. b 5 d 6 mit überwiegendem Angriffsspiele des Weissen.

18. D 3 F 5.	18. E 7 F 5.
19. D 1 D 3.	19. F 8 E 8.
20. F 3 E 5.	20. G 7 E 5.
21. D 4 E 5.	21. E 8 E 5.
22. A 1 E 1.	22. D 5 D 4.

Diess scheint das Richtigste, um den Folgen des drohenden 23. e 1 e 5 genügend begegnen zu können, wodurch Damenbauer und Springer des Schwarzen hart bedrängt würden. Schwarz darf aber selbst 23. e 5 e 1 nicht nehmen, weil darauf erst 23. d 3 d 5+ und dann 24. f 1 e 1 mit besserem Spiele für Weiss folgen würde.

23. E 1 E 5.	23. C 6 E 5.
24. D 3 F 5.	24. G 6 C 6+.
25. G 2 G 1.	25. C 6 B 5.
26. F 5 F 6+.	26. D 8 C 8.

Das einzige Feld für den König, da auf jeden andern Zug 27. f 6 e 7 von verderblichen Folgen sein würde.

27. F 6 H 8+.	27. C 8 D 7.
28. H 8 A 8.	28. B 5 B 6.

Diess scheint gegenwärtig wohl das Beste und Stärkste für Schwarz. Weiss antwortet indess mit

29. A 8 F 8 und wird nun gewinnen, da Schwarz nicht durchdringen kann, wie leicht zu erfahren. —

(Schluss folgt im nächsten Hefte.)

Abhandlungen.

Fremdes Schachtreiben der Gegenwart.

(Fortsetzung von S. 141.)

Von dem Zeitpunkte an, wo Des Chapelles seinem Schüler Labourdonnais nicht mehr die geringste Vorgabe gewähren konnte,

Digitized by Google

zog er sich ganz vom Spiel zurück und überliess Jenem den Ruhm des ersten Meisters im Schach. In der That hat auch Labourdonnais sich dieses Vorzugs würdig bewiesen, so dass er durch sein ebenso theoretisch richtiges und correctes, wie geistreiches Spiel hoch unter allen Koryphäen des Schach, sowohl der Vergangenheit als der Gegenwart, voran steht, ja, dass man ihn mit Recht den ersten und edelsten aller Schachfreunde nennen kann. Nicht genug, dass er den, welchen man den König der Schachspieler nannte, erreichte, — nein, er hätte ihn sicherlich übertroffen, wenn jener Stand gehalten hätte und nicht aus guten Gründen zurückgetreten wäre. Schliesslich wollen wir noch bemerken, dass er auch in theoretischer Hinsicht Einiges, wenn auch nicht so sehr Bedeutendes geleistet hat.[1])

Louis Charles Mahé de la Bourdonnais wurde im Jahre 1797, nach andern und vielleicht richtigeren Angaben aber 1795, dem Todesjahre Philidor's,[2]) geboren und genoss einen sehr guten Unterricht im Schach durch die Partieen, welche er mit Des Chapelles zu spielen Gelegenheit hatte. Diesem ward er nämlich bei dessen bekanntem Eigendünkel und Starrsinn durch sein eigenes mildes, äusserst freundliches und nachgiebiges Benehmen ein sehr angenehmer, ja mit der Zeit fast unentbehrlicher Gesellschafter, bis Des Chapelles, im Gefühle, er sei erreicht und könne nicht mehr in dem früheren Verhältnisse als sein Lehrer auftreten, oder, mit andern Worten, ihm eine Vorgabe gewähren, vom Schauplatz der Schachspielerwelt abtrat. Von da an genoss nun Labourdonnais allein die hohe Ehre, der hervorragendste Meister in dem schönen Spiele zu sein — eine Ehre, die ihm auch noch jetzt unverkümmert zu Theil wird. Als solcher hat er unter Anderem das Verdienst, die erste Zeitung für das Schach gegründet zu haben, indem er seit 1836, in Verbindung mit Méry, eine Monatsschrift, *Le Palaméde*, betitelt, herausgab, welche über Spiele verschiedener Art, als: Billard, Whist, Dame, ganz besonders aber über das Schach handelte. Leider erschien jedoch diese Zeitschrift wegen anhaltender Kränklichkeit des berühmten Meisters sehr unregelmässig und ging mit ihres Herausgebers letztem Aufenthalte in England ganz ein. Hier in England war es auch, wo De la Bourdonnais und zwar zu London schon im Jahre 1840, in sehr unbemittelten Umständen

---

[1]) Es ist diess die Schrift: „Nouveau traité sur le jeu des échecs", welche 1833 zu Paris in zwei Büchern erschien, von denen das eine die Anfänge und einige ganze Partieen, das zweite die regelmässigen Endspiele nebst 60 künstlichen enthält. Indessen ist diess Buch von keiner grossen Bedeutung und fast nur ein Auszug aus Lewis' Lessons, (siehe S. 105 dieser Blätter,) wie denn überhaupt Labourdonnais nur als praktischer Spieler berühmt, aber als solcher wirklich auch hoch berühmt ist.

[2]) Vergleiche hiermit S. 104 im siebenten Hefte und Vorhergehendes.

Digitized by Google

sein prüfungsreiches Leben endete. Man schreibt seinen so früh erfolgten Tod hauptsächlich den übergrossen Anstrengungen zu, die er dem Spielen aus dem Gedächtniss zuwandte, indem diese Art des Spielens schon an und für sich sehr anstrengend ist, dann aber, wenn man damit erst im späteren Lebensalter, wie es Labourdonnais that, beginnt, leicht die verhängnissvollsten Folgen mit sich führen kann. In London, der Stadt seines Todes, liegt er denn auch begraben, und zwar auf dem Kirchhofe Kensall Green, und ein einfacher Leichenstein deckt die irdischen Ueberreste des berühmtesten Meisters, mit folgender Aufschrift:

Louis Charles de la Bourdonnais.
The celebrated Chess player.
Died 13. Dcbr. 1840, Aged 40 years.

De la Bourdonnais' Ruhm grösster Meisterschaft bleibt ihm unverkümmert, denn er stützt sich auf den classischen Geist, welcher in allen seinen Partieen herrscht, namentlich aber in den Spielen, worin er den berühmten englischen Meister Mac Donnel besiegte. Diese Partieen, noch heutigen Tages die classischen Musterpartieen unseres Spieles genannt, wurden im Sommer des Jahres 1834 im West-Minster Schachclub zu London gespielt und erregten damals das grösste Aufsehen, da sie von den vorzüglichsten Repräsentanten des Schachspieles in Frankreich und England geführt wurden. Auf französischer Seite stand unser Held De la Bourdonnais, auf der englischen aber der minder gewandte Mac Donnel, obwohl der Unterschied in der Stärke Beider nicht so bedeutend war, dass an ein Ausgleichen der Kräfte durch eine, wenn auch noch so geringe, Vorgabe hätte gedacht werden können.

Alexander Mac Donnel wurde im Jahre 1798 geboren und zeichnet sich durch seine wissenschaftliche Bildung, welcher wir auch mehre schätzbare Schriften verdanken, namentlich aber durch seine grosse Stärke und herrliche Combinationen im Schachspiel, aus. Wir verweisen in Bezug dieses auf S. 106 im 7. Hefte dieser Blätter, wo wir bereits über diesen Meister Näheres mitgetheilt haben, und wollen hier nur noch eine kurze Schilderung desselben vom berühmten Bledow anführen, die wir aus der Berliner Schachzeitung entnehmen. Es heisst dort:

„Alexander Mac Donnel starb 1835, im Alter von 37 Jahren. Dieser Gentleman war nicht nur der beste brittische Schachspieler seiner Zeit, sondern überhaupt der beste, den Grossbritannien je besessen hat. Mac Donnel herrschte auch in manchen anderen Gebieten des Wissens. Er verfasste mehrere schätzbare Werke über Oekonomie, über den Verkehr mit Westindien und den Handel mit dem Auslande im Allgemeinen; sein klarer Styl beleuchtete seine grossartigen Ansichten sehr glücklich. Seine Trefflichkeit als Schachspieler war mit der edelsten Humanität gepaart; er zeigte sich

Digitized by Google

immer nicht bloss zum Spiel, sondern auch zur Unterweisung bereit, und kein Lehrer des Schachspieles konnte wohl jemals grössere Geduld und Kaltblütigkeit besitzen, als er.“

(Schluss folgt.)

Auflösungen

1. der im neunten Hefte enthaltenen Aufgaben.

31.

Die Lösung dieses schönen Problems beginnt der Verfasser mit: 1. f 1 f 6. 1. c 7 b 8. — 2. d 2 d 8+ etc. . . . — Es hat sich indess leider gefunden, dass sich diese Aufgabe auf andere, kürzere und erzwungene Weise lösen lässt, nämlich Herr Heinrichs in Halberstadt zieht folgendermassen: 1. c 7 a 8+. c 7 c 8. — 2. d 2 d 7+. c 8 b 8. — 3. d 7 d 8+. c 6 d 8. — 4. d 1 d 8 +. 4. b 8 a 7. — 5. b 2 d 4+. b 7 b 6. — 7. a 8 b 6. g 6 c 6. — 7. g 2 c 6 und giebt im nächsten Zuge durch 8. d 8 a 8 ××. —

32.

1. d 2 c 3. d 6 c 7. — 2. a 5 a 2. b 5 c 3. — 3. a 2 h 2 ××.
b 1 b 2. — 3. a 2 d 5 ××.
d 4 f 5. — 2. d 3 d 4. f 5 d 4. — 3. c 3 d 4 ××.

2. der im zehnten Hefte enthaltenen Aufgaben.

33.

1. b 8 e 5+. f 7 f 5. — 2. e 5 e 7+. g 5 h 5. — 3. g 2 g 4. d 4 g 4. 4. h 3 g 4. f 5 g 4. — 5. f 3 g 3. g 6 g 5. — 6. e 7 f 7 ××. —

34.

1. f 5 g 6+. e 8 f 8. — 2. d 7 f 7 +. f 8 g 8. (Beste.) — 3. f 7 g 7+. g 8 f 8. — 4. c 7 f 7+. f 8 e 8. — 5. f 7 a 7 +. e 8 f 8. — 6. g 7 f 7+. 6. f 8 g 8 oder e 8. — 7. a 7 a 8 ××. —

35.

1. d 6 e 6. f 8 g 8. (Am Besten.) — 2. f 6 f 7 +. g 8 h 7. — 3. e 6 f 6+. h 7 h 8. — 4. f 6 g 6 ××. —

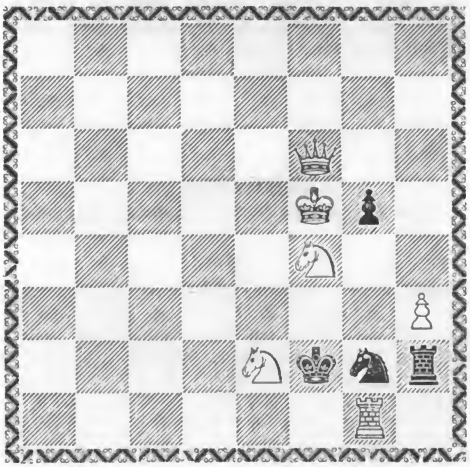
36.

1. a 6 c 4+. e 6 e 5. (Beste.) — 2. d 3 d 4+. e 5 e 4. — 3. c 4 d 3+. f 2 d 3. — 4. c 2 d 3+. e 4 d 5. — 5. a 7 d 7 ××. —

Digitized by Google

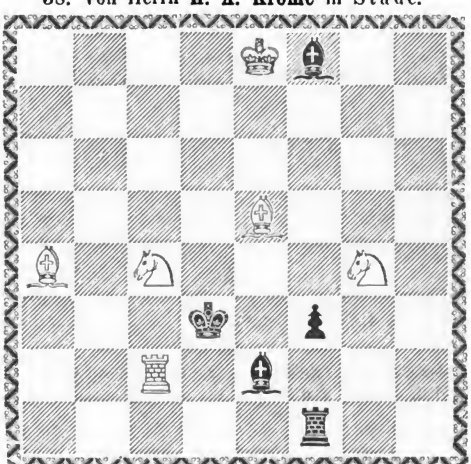
Aufgaben.

37. Von Herrn **H. A. Krome** in Stade.



Weiss macht in drei Zügen Matt.

38. Von Herrn **H. A. Krome** in Stade.



Weiss macht in drei Zügen Matt.

Druck und Papier von E. Baensch jun. in Magdeburg.

Digitized by Google

Theoretische Aufsätze.

2. Das Zweispringerspiel im Nachzuge.

(Schluss von S. 168.)

8. . . . . 8. D 8 D 7.
9. C 2 C 4.

Das Beste, um den gewonnenen Bauer zu halten. Geschah hier 9. b 2 b 4, so folgte 9. d 6 b 4. — 10. e 2 e 5+. 10. e 8 f 8 und Schwarz gewinnt bei gutem Spiele den Bauer wieder.

9. C 7 C 6.

10. B 1 C 3.

Das Einfachste und Beste. Statt dessen konnte indess Weiss andere Züge versuchen:

a) 10. d 5 c 6. — Hierauf gewinnt Schwarz durch 10. d 7 c 6 den Bauer wieder, indem dadurch B. c 4 und B. g 2 zugleich bedroht werden.

b) 10. b 2 b 4. — Es folgt 10. d 6 b 4. — 11. e 2 e 5+. 11. e 8 f 8 und Schwarz gewinnt den Bauer bei gutem Spiele wieder.

c) 10. d 2 d 4. — Es folgt 10. 0 — 0. — 11. e 2 c 2 (Das Stärkste.) 11. e 5 d 4. — 12. c 4 c 5. 12. f 8 e 8+.

α) 13. e 1 f 1. 13. c 6 d 5. — 14. c 5 d 6 oder 14. b 2 b 4. 14. d 7 b 5+ und gewinnt.

β) 13. e 1 d 1. 13. d 4 d 3. (Auf 14. c 2 d 3 folgt 14. d 7 g 4+. — 15. f 2 f 3 oder g 5 f 3. 15. g 4 g 2 und gewinnt; auf 14. c 2 d 2 aber folgt 14. c 6 d 5 und wenn dann 15. d 2 a 5 geschieht, so gewinnt Schwarz durch 15. d 7 g 4+ und 16. g 4 g 2 etc.) 14. d 7 a 4+. — 15. b 2 b 3. 15. a 5 b 3 und wird gewinnen.

γ) 13. e 1 d 2. — Jetzt folgt 13. d 6 b 4+, und Schwarz erlangt ein überwiegendes Spiel. —

d) 10. g 5 e 4. — Es folgt 10. f 6 e 4. — 11. e 2 e 4. 11. c 6 d 5. —

α) 12. e 4 d 5. 12. a 5 c 4. — 13. d 5 c 4. 13. a 8 c 8 und gewinnt, nach dem Rückzuge der Dame, den feindlichen Damenläufer c 1 bei besserem Spiele.

Digitized by Google

β) 12. c 4 d 5. 12. a 8 c 8. — 13. b 1 c 3. (Am Besten.) 13. a 5 c 4. — 14. d 2 d 3. (Weiss hat nichts Besseres. Auf 14. d 2 d 4 folgt 14. f 7 f 5 etc.) 14. c 4 b 6. — 15. c 1 e 3. 15. f 7 f 5. — 16. e 4 f 3. 16. d 6 c 5. — 17. 0 — 0. 17. 0 — 0, und Schwarz wird bei guter Stellung den Bauer wieder gewinnen. —

10. C 6 D 5.

11. C 4 D 5.

Auf 11. c 3 d 5 folgt 11. f 6 d 5. — 12. c 4 d 5 und das Spiel bleibt im Wesentlichen dasselbe.

11. A 8 C 8.

Erstes Spiel.

12. 0 — 0. 12. A 5 C 4.

13. D 2 D 3.

Weiss hat hier wohl keinen stärkeren Zug. Auf 13. d 2 d 4 folgt 13. 0—0. — 14. d 4 e 5. 14. d 6 e 5. Auf 13. g 5 e 4 folgt 13. f 6 e 4. — 14. e 2 e 4. 14. 0 — 0. — 15. d 2 d 3. 15. c 4 b 6. — 16. c 1 e 3. 16. f 7 f 5. — 17. e 4 f 3. 17. d 6 c 5 und gewinnt in einigen Zügen den Bauer wieder. —

13. C 4 B 6.

14. E 2 F 3. 14. D 6 B 8,

und Schwarz gewinnt bei gutem Spiele den Bauer wieder.

Zweites Spiel.

12. D 2 D 3. 12. 0 — 0.

13. 0 — 0.

Zog Weiss statt dessen 13. g 5 e 4, so folgte: 14. d 6 b 4. — 15. e 4 f 6+. (Am Besten.) 15. g 7 f 6. — 16. c 1 d 2. 16. b 4 c 3. — 17. d 2 c 3. 17. d 7 d 5. — 18. 0 — 0. 18. a 5 c 6. — 19. a 1 d 1. 19. g 8 h 8, und Schwarz erlangt ein gutes Spiel, nachdem der Bauer bereits wieder gewonnen ist.

Auf jeden andern 13. Zug von Weiss endlich zieht Schwarz 13. d 6 b 4 und wird bei gutem Spiele den Bauer wieder gewinnen.

13. D 6 B 8.

14. E 2 F 3.

Auf 14. g 5 f 3 folgt 14. f 8 e 8, und Schwarz gewinnt den Bauer wieder.

14. F 8 D 8,

und Schwarz gewinnt den Bauer bei gutem Spiele wieder. —

Drittes Spiel.

12. G 5 E 4. 12. F 6 E 4.

Jetzt mag nun Springer oder Dame wieder nehmen, der Bauer d 5 wird stets durch 13. a 5 c 4 u. s. w. auf ähnliche Weise wie im

Digitized by Google

„Ersten Spiele“ verloren gehen, und Schwarz wird dabei ein gutes Spiel erhalten. —

Viertes Spiel.

12. D 2 D 4.	12. 0 — 0.
13. D 4 E 5.	13. D 6 E 5.
14. 0 — 0.	14. D 6 C 3, und Schwarz

erlangt das bessere Spiel.

Fünftes Spiel.

12. E 2 B 5.	12. D 7 B 5.
13. C 3 B 5.	13. D 6 B 8.
14. B 5 C 3.	14. A 5 C 4.
15. G 5 E 4.	

Weiss hat nichts Besseres.

	15. F 6 E 4.
16. C 3 E 4.	16. C 4 B 6.
17. E 4 C 3.	17. 0 — 0 und Schwarz

wird den Bauer wieder erobern.

Die hier angeführten Spiele enthalten die möglichst besten Züge für das Spiel der Weissen. Bei allen andern Varianten geht der gewonnene Bauer um so schneller und zwar stets bei guter Stellung der schwarzen Partie verloren. —

Da nun in den sämmtlich behandelten Varianten, welche die besten Züge des Anziehenden enthalten, der verlorene Bauer vom Nachziehenden stets und zwar ohne Gefährdung seiner guten Stellung wieder erobert wird, so ist hiermit erwiesen, dass der Angriff des Weissen, welcher durch 4. f 3 g 5 beabsichtigt wird, sich als unmotivirt erweist, und da derselbe für Weiss bessere Züge, welche die Entwicklung seines Spieles mehr befördern, aufhebt, somit ein zu voreiliger ist. —

Wir kommen nun zu dem zweiten Artikel unseres Aufsatzes, worin wir die übrigen Angriffe zu betrachten haben, welche Weiss ausser dem behandelten Zuge 4. f 3 g 5 als vierten Zug im Zweispringerspiel unternehmen kann.

Zweiter Artikel.

1. E 2 E 4.	1. E 7 E 5.
2. G 1 F 3.	2. B 8 C 6.

Digitized by Google

3. F 1 C 4. 3. G 8 F 6.
4. . . . .

Schwarz greift durch seinen letzten Zug den Königsbauer des Anziehenden an. Weiss muss diesen entweder decken oder einen Gegenangriff versuchen. Letzteres geschieht am Stärksten durch 4. d 2 d 4, und wollen wir diesen Zug zunächst behandeln.

Erstes Spiel.

4. D 2 D 4. 4. E 5 D 4.
5. E 4 E 5.

Statt dessen könnte auch Weiss 5. f 3 d 4 ziehn, worauf sich folgendes Spiel ergiebt: 5. f 3 d 4. 5. f 6 e 4. — 6. c 4 f 7+. 6. e 8 f 7. — 7. d 1 h 5+. 7. g 7 g 6. — 8. h 5 d 5+. 8. f 7 g 7. — 9. d 4 c 6. 9. d 8 e 8, und Schwarz erlangt bei gleichen Steinen ein gutes Spiel.

5. D 7 D 5.
6. C 4 B 5. 6. F 6 E 4.
7. F 3 D 4. 7. C 8 D 7.
8. B 5 C 6. 8. B 7 C 6.
9. 0 — 0. 9. F 8 C 5.
10. C 1 E 3.

Auf 10. f 2 f 3 zieht Schwarz e 4 g 5 und erlangt ein gutes Spiel, da dieser Springer, falls er nicht gegen den Damenläufer getauscht wird, was nicht besonders gut für Weiss wäre, auf e 6 einen guten Posten findet.

10. C 5 B 6,

und Schwarz erlangt ein festes und gutes Spiel. Zieht jetzt Weiss 11. c 2 c 4, so kann Schwarz mit 11. c 6 c 5 antworten; und wird sein Spiel auf gute Weise entwickeln und sogar, wenn Weiss nicht jetzt die richtigsten Züge wählt, bald den Vortheil des Anzuges selbst erlangen.

Zweites Spiel.

Von Deckungszügen, welche Weiss im 4. Zuge thun kann, sind vorzüglich 4. b 1 c 3 und 4. d 2 d 3 hervorzuheben. Auf beide Züge zieht Schwarz 4. f 8 c 5, und wir gelangen durch Umstellung der Züge in folgende Position:

1. e 2 e 4. 1. e 7 e 5.
2. f 1 c 4. 2. g 8 f 6.
3. d 2 d 3.) 3. f 8 c 5.
3. b 1 c 3.)
4. g 1 f 3. 4. b 8 c 6,

welche Stellung bereits als sehr gutes Spiel für den Nachziehenden in Bilguer's Handbuch empfohlen wurde, so dass wir uns jetzt wei-

Digitized by Google

terer Analyse enthalten können, um so mehr als diese Position dort sogar als vortheilhaft für den Nachziehenden angegeben wird.

Da mithin nun erwiesen ist, dass in der Springerpartie das schwarze Spiel durch den Zug des Springers 3. g 8 f 6 statt des Lauferzuges 3. f 8 c 5 auf 3. f 1 c 4 durchaus weder in Hinsicht auf Position, noch in materieller Rücksicht Nachtheil erleidet, so folgt daher:

Das Zweispringerspiel im Nachzuge ist eine durchaus sichere Partie für den Nachziehenden, und liefert diese Spielart somit keinen unwesentlichen Beitrag zu der Vertheidigung der Springerpartie, indem namentlich mehrfache kräftige Angriffsarten des Anziehenden (wie das Evansgambit) dadurch von Nachziehenden umgangen werden können. —

Max Lange.

---

3. Die Combination Mac Donnel's im Laufergambit.

(Schluss von S. 172.)

Zweite Vertheidigungsart.

B. Der Zug des Königsspringers.

13.	13. E 7 F 5.
14. C 4 D 3.	14. G 5 G 4.

Der einzig richtige Zug, da 15. g 3 g 4 droht.

15. F 3 H 4.	15. F 5 H 4.
16. G 3 H 4.	16. G 6 H 5.
17. E 5 D 6.	17. C 7 D 6.

18. C 1 A 3, und Weiss gewinnt den Bauer bei gutem Spiele wieder, da noch 19. c 3 b 5 droht. Sollte Schwarz h 5 h 4 ziehn, so erlangt Weiss durch f 1 h 1 das bessere Spiel. —

C. Züge des Damenläufers.

	13. C 8 — D 7, E 6 — G 4.
14. C 4 D 3.	14. D 7, E 6, G 4 — F 5.
15. D 3 F 5.	15. E 7 F 5.
16. G 3 G 4.	16. F 5 H 4.
17. F 3 H 4.	17. G 5 H 4.
18. C 3 B 5.	18. E 8 D 8.

Auf 18. g 6 e 4+. folgt 19. d 1 f 3 mit gutem Spiele für Weiss, indem z. B. auf 19. e 4 c 2+ nun 20. f 1 f 2. 20. c 2 c 6. — 21. f 3 c 6. 21. b 7 c 6. — 22. b 5 c 7 mit besserem Spiele für Weiss folgt.

Digitized by Google

19. E 5 D 6. 19. C 7 D 6.

20. C 1 A 3. und Weiss gewinnt den Bauer bei gutem Spiele wieder. —

D. Der Zug des Damenlaufers:

13. C 8 F 5.

	13. C 8 F 5.
14. C 3 B 5.	14. E 8 D 8.
15. E 5 D 6.	15. C 7 D 6.
16. C 1 A 3.	16. F 5 C 2.
17. D 1 E 2. (Beste.)	17. E 7 F 5.

18. F 1 E 1 und Weiss erlangt durch seinen nächsten Zug a 1 c 1 ein gutes Spiel.

E. Der Zug des Königs,

	13. E 8 D 8.
14. C 4 D 3.	14. C 8 F 5.
15. E 5 D 6.	15. C 7 D 6.
16. D 3 F 5.	16. E 7 F 5.
17. G 3 G 4.	17. F 5 H 4.
18. F 3 H 4.	18. G 5 H 4.
19. C 1 A 3.	

a) 19. a 7 a 6. Es folgt 20. f 1 f 5, und Weiss gewinnt den Bauer d 6 bei gutem Spiele.

b) 19. f 8 e 8. Es folgt 20. c 3 b 5.

α) 20. d 6 d 5. — 21. f 1 f 5, und gewinnt den Bauer d 5.

β) 20. e 8 e 6. — 21. f 1 f 5. 21. g 7 f 8. (Beste.) — 22. d 1 f 3, und Weiss erlangt das bessere Spiel.

c) 19. g 7 f 8. Es folgt 20. c 3 b 5 und somit dasselbe Spiel wie unter b),

---

Zweites Gegenspiel.

	9. D 7 D 6.
10. G 1 F 3.	10. H 7 H 6.

Auf 10. c 8 g 4 folgt 11. c 3 d 5. 11. e 8 d 8. (Beste.) — 12. c 1 g 5 + mit besserm Spiele.

11. H 1 F 1.	11. C 8 G 4.

Diess ist die Tendenz des Zuges 9. d 7 d 6, denn nur so könnte man dem drohenden Vordringen des weissen Königsspringers Einhalt thun in dieser Variante.

12. D 1 D 3, und Weiss erlangt ein ausgezeichnetes Spiel, das reichlich den verlornen Bauer aufwiegt, indem dem Zuge 13. f 3 g 5 und ähnlichen, von Schwarz nicht gut vorgebeugt werden kann.

Digitized by Google

Drittes Gegenspiel.

9. G 5 G 4.

Der richtige Zug hierauf ist 10. g 1 e 2, wodurch Weiss stets das bessere Spiel erhalten wird. Es droht nämlich dann 11. e 2 f 4, was nicht gut verhindert werden kann, und wodurch die Dame von dem wichtigen Deckungspuncte g 6 vertrieben wird, und Weiss bei Gewinn mehrerer Tempi stets das bessere Spiel erlangen wird.

Da nun somit im Obigen erwiesen ist, dass der Anziehende im Laufergambit mit der Combination Mac Donnel's wonicht gewinnen, so doch in allen Fällen wenigstens ein Remis erlangen kann, so folgt daraus:

Es ist die Combination Mac Donnel's im Laufergambit ein vollkommen sicheres Spiel für den Anziehenden; — und somit das Laufergambit überhaupt eine sichere Partie für den Gambitgeber.

Max Lange.

Abhandlungen.

1. Fremdes Schachtreiben der Gegenwart.

(Schluss von S. 175.)

Seine Ausbildung im Schach hatte Mac Donnel von dem berühmten Lewis, dem sogenannten Altmeister, erhalten, von dem wir bereits in unserm siebenten Hefte Näheres berichtet haben, und welcher zur Zeit noch am Leben, während jener, sein Schüler, bereits dahingeschieden ist. Doch hat sich Lewis gegenwärtig wegen seines hohen Alters ganz vom praktischen Spiel zurückgezogen, und so gilt denn zur Zeit in England Herr Staunton für den stärksten Spieler, während in Frankreich Saint-Amant bisher diesen Ruhm behauptet. Letzterer hat sich vorzüglich durch die Wiederaufnahme eines Unternehmens ausgezeichnet, durch das allein er schon seinen Namen unter den Schachfreunden verewigt hat. Es ist diess die französische Zeitschrift le Palamède, welche, seit Labourdonnais' Dahinscheiden eingegangen, St. Amant bald nach dessen Tode wieder fortsetzte, und dem Schach darin die Hauptrolle einräumte, so dass von andern Spielen darin nur ganz beiläufig die Rede war.

Unter dem Titel *„le Palaméde. Revue mensuelle des Echecs et autres jeux. Deuxième Série“* erschien diese Zeitschrift zuerst

Digitized by Google

wieder seit dem Jahre 1841, indem sie sich namentlich durch den unterhaltenden und eleganten Styl, in der sie geschrieben ward,[1]) auszeichnete, regelmässig in monatlichen Lieferungen von 3 Bogen bis zum Ausbruch der Februarrevolution 1848, von St. Amant durch Uebernahme eines Postens (Generalgouverneur der Tuilerien) verhindert wurde, seine Zeit dieser Zeitschrift zu widmen, und dieselbe somit zu erscheinen aufhörte.

Fournié de Saint-Amant, ein durch glückliche Unternehmungen reich gewordener Weinhändler, ist ein Mann in den Vierzigern von Verstand und sehr ruhiger Ueberlegung; besuchte aber den Schachclub wenig und spielte nur leichte Partieen mit solchen, denen er ohne Schwierigkeiten Vorgaben machen kann. Er ist namentlich im Bauernspiel sehr stark, worin überhaupt die Franzosen eine grosse Stärke besitzen und den andern Nationen in diesem wichtigen Theile der Praxis überlegen zu sein scheinen. Als tüchtiger Meister hat er sich auch vorzüglich in dem Wettkampfe gegen den englischen Meister Staunton bewährt; und obgleich ihm das Glück nicht zu Theil geworden, denselben zu besiegen, so scheint gleichwohl sein Spiel, wenn ihm auch die Festigkeit und das Gesunde des Spieles Englischer Seits abgeht, weit geistreicher und in dem letzten Stadium des Kampfes sogar, dem seines Gegners überlegen zu sein; wohl möchte ein zweiter Wettkampf günstiger für den französischen Helden ausfallen. Unter den übrigen französischen Hauptspielern der Gegenwart zeichnet sich besonders aus und gilt, seitdem Herr St. Amant in der letztern Zeit sich nach England übersiedelt hat, als stärkster Spieler Herr Kieseritzky. Dieser, ein Liefländer von Geburt, besitzt ein bedeutendes Talent im Schach und ist voll origineller Anschauungen; jedoch fehlt es ihm, um als erster Meister, wozu er allerdings Talent genug hätte, glänzen zu können, im praktischen Spiele an der gehörigen Geistesruhe, was zum Theil von äussern Verhältnissen herrühren soll. — Er ist ein Mann nah den Vierzigern und widmet sich ausschliesslich dem Schach, das ihm schon mehrere Leistungen verdankt und wahrscheinlich noch ferner Bereicherungen verdanken wird. So hat er bereits eine Sammlung von Partieen, gespielt zwischen den besten französischen Schachspielern, herausgegeben;[2]) und in einem Winter zu Paris mehrere interessante Vorlesungen über das Schach abgehalten.[3])

[1]) Diese Unterhaltungsartikel schachlichen Inhalts, welche den Hauptinhalt des Palamède ausmachen, indem von Wissenschaftlicher Behandlung des Schach diese Zeitschrift wenig brachte, rührten meist von der gewandten Feder des Herrn Alph. Delannoy her.

[2]) Es ist diess die Schrift: *Cinquante parties jouées au cercle des échecs et au café de la régence, recueillies par L. Kieseritzky. Paris* 1846. —

[3]) Von diesen Vorlesungen fand alle Woche je eine Statt, zu deren

Digitized by Google

Auch hat er seine Meisterschaft unter andern durch die Wettkämpfe mit Herr Harwitz bewährt, welcher, aus Breslau gebürtig, besondern Liebhaber des Schach, in Frankreich und England grosse Schachreisen unternommen und viel mit den dortigen grössten Meistern gekämpft hat. Das Spiel dieses deutschen Helden wird als sehr anziehend, geistreich und als oft sehr originell geschildert; namentlich hat sich Herr Harwitz durch seine Kunst, aus dem Gedächtniss, d. h. ohne Ansicht des Brettes zu spielen, sehr ausgezeichnet[1]) und darin sehr Bedeutendes geleistet.

Von andern französischen Spielern geben wir nur noch einige Andeutungen.

Herr Laroche spielt namentlich sehr stark, hält sich aber gegenwärtig als Banquier zu Bayonne auf. Calvi, welcher sich vorzüglich durch seine Lectionen des Schach als Lehrer desselben bekannt gemacht hat, hielt sich bisher als Verbannter in Paris auf, ist aber jetzt, von seinem Exile erlöst, wieder nach seiner Vaterstadt Modena zurückgekehrt.

Ferner Alexandre, ein geborner Deutscher, hat sich durch vielfach unternommene Schachreisen und seine Sammlungen bekannt gemacht. Letztere bestehen in der Encyclopédie des échecs[2]) und in „Practische Sammlung bester und höchst interessanter Schachspiel-Probleme von A. Alexandre. (Die Sammlung enthält über 2000 verschiedener Stellungen.) Endlich sind noch die Herren Devinck, der Präsident des Pariser Schachclubs, welcher ein hohes Amt bekleidet; Greville, ein Engländer von Geburt; Chamouillet, welcher sehr stark spielt, und Kling, ein Deutscher, welcher die interessantesten Schachprobleme verfasst hat, als gute Schachspieler bemerkenswerth. Ausserdem wollen wir noch die Herren Des Guis, Preti, Versin und Reinach als thätige Theilnehmer an dem Pariser Schachclub hervorheben. Dieser wird „cercle des échecs" genannt und befindet sich im café de la régence. Unter diesem Ti-

---

Schluss Kieseritzky und Harwitz eine Blindlings-Partie mit einander spielten. Die Vorlesungen behandelten das Endspiel. Das Publicum dabei war sehr zahlreich, Erfrischungen wurden herumgereicht u. s. w. Am Schluss der Vorlesungen kam durch Subscription die Summe von 500 Francs zusammen, welche Herrn Kieseritzky theils baar, theils in einer Medaille, als Ehrengeschenk, überreicht wurden.

[1]) Kieseritzky sagt über das Blindlingsspiel des Herrn Harwitz folgendes: „Ich muss ihm das Zeugniss geben, dass ich nie einen Gegner gefunden, der mit solcher Leichtigkeit und Eleganz aus dem Gedächtniss zu spielen vermochte, und ich bin überzeugt, dass er bei seinem geringen Alter in dieser Beziehung die grösste, jetzt lebende Schachberühmtheit werden muss."

[2]) Der vollständige Titel lautet: Encyclopédie des échecs, ou Résumé comparativ en tableaux synoptiques des meilleurs ouvrages écrits sur ce jeu par les auteurs Français et étrangers, tant anciens modernes Paris 1837, par A. Alexandre.

Digitized by Google

tel „La Régence“ haben denn auch die Pariser Spieler unter Leitung des Herrn Kieseritzky eine Fortsetzung des eingegangenen Palamède mit dem Beginn des Jahres 1849 unternommen, so dass durch diese Zeitschrift der Palamède vollkommen ersetzt ist, und die französischen Spieler daran ein gemeinschaftliches Verbindungsmittel besitzen, wodurch die Thätigkeit in schachlicher Hinsicht in Frankreich nicht wenig befördert wird. —

Wie schon in einem der frühern Hefte erwähnt ist, wird jetzt in England weit mehr und ausgedehnter das Schach geübt als in Frankreich, und gilt dort gegenwärtig als stärkster Spieler Herr Staunton, was derselbe namentlich durch den Wettkampf mit Saint-Amant bethätigt hat. Das Spiel dieses Meisters hat etwas durchaus Gesundes und Eisernes, meisterhaft in der Entwicklung und consequent in der Ausführung seiner durchaus stets gesunden und weitberechneten Pläne. Staunton ist Journalist und steht nah den Vierzigern. Er ist Herausgeber der englischen Schachzeitung, der „Chess Player's Chronicle,“ und betheiligt sich ausserdem an der Redaction der kleinern Schachartikel in einigen Londoner Illustrirten Blättern. Ausserdem hat er durch Herausgabe seiner Werke: 1. des „Chess Player's Handbook“ und 2. des „Chess Player's Companion“, welche erst in den letzten Jahren, beide hinter einander, erschienen sind, seine vollendete Meisterschaft in jeder Hinsicht an den Tag gelegt.

In London bestehen zwei besondere Clubs, der St. George-Club und der alte London-Club. In dem St. George-Club befinden sich die bedeutendsten Spieler. — Von allen englischen Spielern möchte Herr Walker Staunton wohl zunächst stehen. Herr Walker ist Buchhändler, ein Mann in den Funfzigern, und spielt sehr bedächtig, wie überhaupt die Engländer langsamer ziehen, als die Franzosen. Seine Verdienste als Theoretiker hat die Nachwelt gebührend anerkannt.[1]) Nach ihm kommt Herr Buckle, welcher sich fast ausschliesslich mit dem Schach beschäftigt und sehr stark spielt. Dann folgen die immer noch sehr tüchtigen Spieler: Lowe, oder Herr Löwe, ein Deutscher; Herr Finch, Herr Tückett; Herr Perigal, Kapitain Kennedy und andere mehr.[2])

Namentlich durch verabredete Wetten oder matches wird hier sehr viel für das praktische Schachspiel gethan, und sogenannte Schachturniere, die öfters Statt finden, bringen viel Leben in die Schachgesellschaften. —

---

[1]) Vergleiche damit Heft 7, Seite 105 u. 106 dieser Blätter.

[2]) Diese, sowie einige andere Notizen in diesem Artikel, entnehmen wir der Deutschen Schachzeitung.

Digitized by Google

Von Schachmeistern andrer Länder wollen wir namentlich in Russland die Herren Petroff, Hoffmann und den als Theoretiker so hochberühmten Herrn von Jänisch erwähnen; ferner in Italien die Herren Bonetti und Discart zu Modena, und endlich in der Schweiz die Herren Heer in Winterthun, und Fr. Capretz in Gur, in welchen Spielern sämmtlich das Schach in diesen Ländern seine guten Vertreter findet.

2. Schachtreiben der Vergangenheit.

(Schluss von S. 106.)

Wir haben bisher die drei Hauptepochen der spanisch-italienischen, der französischen und der englischen Litteratur betrachtet, wir kommen nun zur Litteratur der östlichern Völker Europa's, nämlich der Deutschen und Russen. In Deutschland erschien, nachdem bereits mehrere einzelne unbedeutende Schriften bearbeitet waren, zuerst das vollständigere Werk des Herzogs August von Lüneburg-Braunschweig im Jahre 1606 unter dem Titel: „Das Schach- oder König-Spiel. Von GUSTAVO SELENO. In vier unterschiedene Bücher mit besonderm Fleiss gründ- und ordentlich abgefasset u. s. w. — Gustavus ist nämlich entstanden durch Umsetzung der Buchstaben von AUGUSTUS, und Selenus rührt her von σελήνη gleich Lunia, Lunaburg, Lüneburg. — Die Spiele dieses Werkes, welches indessen fast weiter nichts als eine Uebersetzung der Schriften des Spaniers Ruy Lopez[1]) ist, wurden im Jahre 1801 mit denen mehrerer anderer Werke vereinigt,[2]) vom Consistorialrath F. W. Koch zu Magdeburg unter dem Titel „Die Schachspielkunst“ herausgegeben, welches Werk, nachdem einige Jahre darauf ein zweiter Band dazu erschienen war, im Jahre 1813 eine zweite, vermehrte Auflage unter dem neuen Titel „Codex der Schachspielkunst“ erlebte.

Indessen sind diese Werke, wenn auch noch so reichhaltig ausgestattet, immer nur Sammlungen fremder Leistungen, und nimmt unter den Originalwerken der deutschen Litteratur die „Neue theo-

[1]) Gustavus Selenus, oder vielmehr der Herzog August von Braunschweig, machte um das Jahr 1598, als er noch der Jüngere genannt wurde und keine Aussicht auf den Thron zu kommen hatte, eine Reise durch Italien, Sicilien, Malta, und mag wohl daher die Uebersetzung des Lopez von Tarsia, Venezia 1584, mit nach Deutschland genommen haben, welche er später in's Deutsche übertrug. (S. Big.)

[2]) Hiervon sind besonders hervorzuheben die Schriften von Philidor, Greco, des Amateurs und der Endspiele des Stamma.

Digitized by Google

retisch-praktische Anweisung zum Schachspiel, von J. Allgaier," welche zuerst 1795 zu Wien erschien, wohl den ersten Platz ein. Dieses Werk erlebte bereits bei Lebzeiten des Verfassers vier Auflagen, und selbst nach seinem Tode wurden noch zwei davon veranstaltet.

Bisher wurden die Spiele bei den Autoren stets in Form von einzelnen, für sich abgeschlossenen Partieen, — Johann Allgaier war der erste, welcher die Spiele übersichtlich nach Tabellen ordnete. Er hat zu den Spielen des Philidor und Lolli eigenthümlich neue, schätzenswerthe Varianten geliefert, und unter den Gambitspielen ist sogar eine Variante, die seinen Namen trägt, das sogenannte Allgaiergambit.[1]) — Die neueste Auflage dieses Werkes erschien 1841, welche zum Theil ein vollständiger Abdruck der fünften ist, die letzte, welche Allgaier selbst besorgte, und die im Jahre 1823 erschien.

Ausser diesem Werke giebt es in deutscher Sprache noch einige andere, aber nicht sehr bedeutende Originalwerke, namentlich Monographien, bis endlich im Jahre 1843 das berühmte Handbuch des Schachspiels von v. Bilguer und v. d. Lasa sämmtliche bisherige Werke des Schach verdunkelte. Doch gehört diess bereits zur Geschichte des gegenwärtigen Schachtreibens, wesshalb wir es hier übergehen und uns nun zum Schlusse noch mit ein Paar Worten zur russischen Litteratur wenden.

Die russische Schachlitteratur war nie reich gewesen und die bedeutendsten Werke derselben lassen sich auf folgende beschränken: Im Jahre 1814 erschien die Theorie und Praxis des Schachspiels vom russischen Staatsrath Herrn A. v. Petroff, dem anerkannt stärksten russischen Spieler.

Dieses Werk enthält allgemeine Regeln, besonders über die gute Führung der Bauern, nebst 15 Spielen sammt Varianten, und endlich noch in einem späteren zweiten Theile eine Uebersetzung von Philidor und Allgaier.

Fernerhin erschien von Jwan v. Pintanoff eine Schrift unter folgendem Titel: Ueber das Schachspiel, St. Petersburg, 1821. 214 S. stark mit 4 Kupfern, welche Schachbretter darstellen. — Das Ganze ist indess nur ein Auszug aus Koch's Codex der Schachspielkunst. (s. oben.)

Endlich erschien noch eine Uebersetzung des Werkes von Labourdonnais unter dem Titel: Neuer Entwurf des Schachspiels von einem Ungenannten, und die Regeln des Schachspiels in drei Abtheilungen. Von W — e.

---

[1]) Diess ist eine Variante des Springergambits mit folgenden Zügen: 1. e 2 e 4. 1. e 7 e 5. — 2. f 2 f 4. 2. e 5 f 4. — 3. g 1 f 3. 3. g 7 g 5. — 4. h 2. h 4. 4. g 5 g 4. — 5. f 3 g 5 etc. . . . —

Digitized by Google

In neuester Zeit hat sich vorzüglich der russische Major Herr von Jänisch, ein geborner Deutscher, sehr viel Verdienst um die Theorie des Schachs erworben, dessen Leistungen jedoch in die gegenwärtige Geschichte des Schach gehören.

---

3. Theorie und Taktik für Anfänger.

(Schluss v. S. 155.)

Vom Laufer.

1) Im Anfange des Spiels ist der Königslaufer oft wichtiger, als der Damenlaufer, da er die Felder von der Farbe bestreicht, auf welchen der feindliche König vor und nach der Rochade steht. Man vermeide daher eines Theils den Abtausch des eigenen Königsbauer gegen den feindlichen Damenbauer und suche dagegen, wo es ohne Nachtheil geht, den Tausch des eigenen Damenlaufer gegen den feindlichen Königslaufer herbeizuführen.

2) Die Laufer stehen bei der Eröffnung sehr gut auf der der Rochade des feindlichen Königs entgegengesetzten Seite, da sie so denselben sehr wirksam bedrohen.

3) Beide Laufer (sowie überhaupt leichte Officiere derselben Gattung) sind gewöhnlich stärker als Laufer und Springer, worauf man bei vorkommendem Tausche wohl zu sehen hat.

4) Wenn man an Bauern schwächer ist, so suche man einen Laufer von verschiedener Farbe als den des Gegners zu erhalten, wodurch das Spiel oft trotz der Bauernüberlegenheit auf der einen Seite remis wird.

5) Man tausche nicht ohne besonderen Zweck die leichten Officiere gegenseitig ab: Zwei Laufer am Ende der Partie sind gewöhnlich stärker als zwei Springer, während dagegen ein Springer im Allgemeinen am Ende der Partie besser als ein Laufer ist, weil er Felder von verschiedener Farbe bestreicht.

Vom Springer.

1) Der Springer eignet sich besser zum Angriff, als zur Vertheidigung, indem er einmal angreift, ohne sich selbst en prise zu stellen, so dass sein Angriff durch nichts aufgehalten werden kann, und er namentlich bei verwickelten Positionen sich am leichtesten einen Weg ins feindliche Spiel bahnt.

2) Namentlich steht ein Springer, von einem Bauer gedeckt, im Lager des feindlichen Spieles (z. B. ein weisser Springer auf d 6, ein weisser Bauer auf e 5, oder e 5,) sehr gut, da man hierdurch den Gegner sehr belästigen und in die Enge treiben kann.

Digitized by Google

3) Was endlich in Bezug auf die leichten Officiere schon beim Laufer gesagt wurde, gilt somit auch für den Springer.

Vom Bauer.

1) Im Anfang des Spiels sehe man dahin, sich in der Mitte Bauern zu erhalten und ersetze, wenn Königs- und Damenbauer von den feindlichen Lauferbauern angegriffen werden, dieselben durch die eigenen Lauferbauern; oder man ziehe, aber nur, wenn es nicht anders und zwar ohne Nachtheil geht, die Mittelbauern vor den angreifenden feindlichen vorbei. Indessen thue man diess Letztere, wie überall beim weitern Vorrücken der Bauern nur dann, wenn man dieselben im Heerlager der Feinde auch zu erhalten vermag.

2) Ein solcher Bauer, der vor den feindlichen Nachbarbauern vorbeigezogen ist (und dessen feindlicher Gegenbauer von seiner ursprünglichen Linie entfernt ist), heisst ein Freibauer, und muss man auf die Erhaltung solcher Bauern die grösste Sorgfalt verwenden, da hiervon oft die Entscheidung der Partie abhängt.

3) Doppelbauern sind, wenn sie vom Flügel nach dem Centrum zu schlagen, nicht so nachtheilig, wie man öfters wähnt; allein Doppelbauern, wodurch sich die Bauern von der Mitte entfernen, und namentlich Doppelbauern auf der Thurmlinie müssen vermieden werden, da diese keine Unterstützung von andern Bauern haben und leicht verloren gehen.

4) Es ist nicht gut, ausser in besonderen Fällen, wo es nothwendig wird, die Thurmbauern einen Schritt zu ziehen, da hierdurch oft die Flügel geschwächt, der feindliche Spieler Angriffspuncte erhält, und man durch solches Ziehen oft Zeit verliert, die man besser zur schnellern Entwickelung der Hauptsteine anwenden könnte.

Bayerische Staatsbibliothek München

Digitized by Google

Inhaltsverzeichniss.

An die geehrten Leser . . . . . S. 3 u. 95
Einige Worte über die Schachgesellschaft Sophrosyne . . . . . S. 4
Zur gefälligen Beachtung und Berichtigung . . . . . Nr. 1 — 4 „ 32
Nr. 5 — 11 „ 47
Nr. 12 „ 64
Nr. 13 „ 96
Nr. 14 — 15 „ 112
Nr. 16 „ 158
Correspondenzen . . . . . S. 31. 80. 94. 144

I. Theoretische Aufsätze.

S.
1) Ueber den Character der verschiedenen Eröffnungen . . . 5 17 97
2) Das Zweispringerspiel im Nachzuge . . . 33 49 65 99 129 161 177
3) Die Combination Mac Donnel's im Laufer-Gambit . . . 113 145 168 181

II. Abhandlungen.

1) Fremdes Schachtreiben der Gegenwart 6 20 51
„ „ „ „ 68 102 136
„ „ „ „ 172 183
2) Schachtreiben der Vergangenheit 8 54 69
„ „ „ 103 187
3) Theorie und Taktik für Anfänger 21 37 56
„ „ „ „ „ 71 81 141
„ „ „ „ „ 153 189
4) Capriccio 41
5) Skizzen aus Stroebeck 84 106 116

III. Correspondenzpartien.

1) Die Gesellschaft Sophrosyne wider Hanstein 9 24 44
„ „ „ „ „ 74
2) Augusteä wider Sophrosyne 13 25 45
„ „ „ 58 75 87
„ „ „ 108
3) Amsterdam wider London 25 45 58
„ „ „ 75 87 108
„ „ „ 119
4) v. d. Gotz wider Pitschel und Gen. 124
5) Lange wider Lichtenstein 124
6) Lichtenstein wider Lange 125

IV. Gespielte Partien.

1) Zwischen M. Krüger und M. Lange 26
2) Zwischen H. Muths und M. Krüger 26
3) Zwischen M. Lange und H. M — r. 27

Digitized by Google

4) Zwischen Hanstein und M. Lange . . . . . S. 45
5) Zwischen W. Gerchoud und H. M. . . . . „ 59
6) Zwischen M. L. und Herrn P — s. . . . . „ 76
7) Zwischen M. L. und Herrn Gr. V. . . . . „ 87
8) Zwischen M. L. und Herrn K. P — l. . . . . „ 88
9) Zwischen Herrn Gr. V. und M. L. . . . . „ 89
10) Zwischen H. Müller und M. Krüger . . . . . „ 125
11) Zwischen Lewis und Deschapelles . . . . . „ 156
12) Zwischen Cochrane und Deschapelles . . . . . „ 156

V. Aufgaben.

Nr. 1 — 5 . . . . . S. 14
„ 6 — 9 . . . . . „ 29
„ 10 — 12 . . . . . „ 47
„ 13 — 16 . . . . . „ 61
„ 17 — 20 . . . . . „ 77
„ 21 — 24 . . . . . „ 91
Nr. 25 — 28 . . . . . S. 109
„ 29 — 30 . . . . . „ 127
„ 31 — 32 . . . . . „ 142
„ 33 — 34 . . . . . „ 159
„ 37 — 38 . . . . . „ 176

Leichte Aufgaben für Anfänger.

Nr. 1 — 4 . . . . . S. 28
„ 5 — 7 . . . . . „ 60
Nr. 8 — 10 . . . . . S. 90
„ 11 — 13 . . . . . „ 126

Auflösungen

a. der Aufgaben.

Nr. 1 — 5 . . . . . S. 63
„ 6 — 9 . . . . . „ 79
„ 10 — 12 . . . . . „ 93
„ 13 — 16 . . . . . „ 94
„ 17 — 20 . . . . . „ 111
„ 21 — 24 . . . . . „ 128
„ 25 — 28 . . . . . „ 143
„ 29 — 30 . . . . . „ 158
„ 31 — 36 . . . . . „ 175

b. der leichten Aufgaben für Anfänger.

Nr. 1 — 4 . . . . . S. 79
„ 5 — 7 . . . . . „ 93
Nr. 8 — 10 . . . . . S. 128
„ 11 — 13 . . . . . „ 158

Miscellen.

Nr. 1 — 3 . . S. 31. Nr. 4 — 7 . . S. 112. Nr. 8. . . S. 144.

Druck und Papier von E. Baensch jun. in Magdeburg.

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google